
REVISTA DE PLAYSTATION 100%
GRATIS PÓSTER-GUÍA
THE ORDER 1886
Play
m a
Analizados
THE ORDER 1886
FINAL FANTASY TYPE-0 HD
DRAGON BALL XENOVERSE
ZOMBIE ARMY TRILOGY
DEVIL MAY CRY DEFINITIVE EDITION
Práctico
CÓMO CAMBIAR EL DISCO DURO DE TU PS4
Nuevos datos PROJECT MORPHEUS
¡PRIMICIA!
RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
Analizamos los seis capítulos de la aventura
REPORTAJE
¿QUÉ HAY DE NUEVO, VIEJO?
Juegos de PS3 que se reestrenan en PS4
30 JUEGAZOS EN EL OLVIDO
¿Los has jugado?
AVANCE
BATTLEFIELD HARDLINE
¡Así es la guerra entre policías y ladrones!

EDITORIAL



Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



A la espera de la primavera

No sé vosotros, pero yo estoy esperando a la primavera como agua de mayo. Y nunca mejor dicho. Y es que este principio de 2015, aunque nos ha dejado propuestas realmente interesantes, como *Evolve, Dying Light* o el mismo *The Order 1886*, lo cierto es que me ha dejado así como con ganas de más. Supongo que parte de la culpa es encontrarme con tantas reediciones de juegos de PS3, cuando de lo que de verdad tengo ganas es de sorprenderme con PS4. Aunque reconozco que gracias a estos "remasteres" he podido jugar de la mejor manera posible a juegos que dejé pasar en su día y descubrir otros que nunca pude jugar y que me han sorprendido tan gratamente como *Final Fantasy Type-0*...

Curiosamente, una de las mayores sorpresas que me he llevado ha sido *Resident Evil Revelations 2*, que en principio parecía un "producto menor" y que se ha destapado como una divertida propuesta, de esas que no puedes dejar de jugar, aunque exactamente no sepas qué es lo que te deslumbra... Es una buena prueba de que en PS Store hay más cosas que sólo "jueguecitos indies"... Y la lástima es que este *Revelations 2* haya salido para PS3 y PS4, porque si hubiera sido un juego sólo para "next-gen", seguro que hubiera sido mejor técnicamente. Huy, perdonadme los que sigáis con PS3, pero es que tengo ganas de juegos de PS4 de verdad...

Aunque por otro lado también me da un poco miedo que los desarrolladores se centren más en las cuestiones técnicas que en hacernos disfrutar... Ahí está *The Order 1886*, uno de los juegos más impresionantes que he visto en todo lo que se refiere a espectáculo visual. Lástima que al final su magnífica ambientación, soberbio doblaje y brutal puesta en escena no se hayan visto acompañadas por una jugabilidad igual de impresionante. Parece que habrá que esperar a que se encuentre el equilibrio entre espectáculo visual y diversión. Es como eso de que el dinero no da la felicidad, pero ayuda.

De todos modos, yo no me pongo nerviosa todavía. Y es que he recordado que el primer *Uncharted* salió un año después de que se lanzara PS3 y si no fuera por los gráficos HD hubiera pasado por un juego de PS2. Os lo digo yo, que lo jugué en una tele de tubo y me dejó fría... Y *Uncharted 2* salió tres años después. No quiero esperar tanto, claro, ni creo que vaya a ser necesario. Por eso deseo que llegue la primavera (por eso, y por el buen tiempo), porque es la época en la que van a empezar a desfilar los juegos que podrían marcar la clave de esta "nueva generación". *Bloodborne, Mortal Kombat X, Batman Arkham Knight, Battlefield Hardline* o *The Witcher 3* me hacen imaginarme lo mejor. Y eso que no hemos hablado de finales de año...

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo... a jugar mucho. Entre desempolvar clásicos, remasterizaciones y novedades, hemos hecho poco más...



Jessica Nigri es una de las cosplayer más famosas del mundo. Aquí posa con Playmanía y podéis ver la entrevista en hobbyconsolas.com.



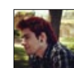
Dani ha desempolvado, literalmente, sus viejos juegos de PS3 para currarse uno de los reportajes más entretenidos de este número.



Rafa asistió a la presentación de *The Order 1886* y no pudo resistir la tentación de fotografiarse con Sir Galahad y esgrimiendo una de sus devastadoras armas.

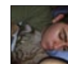
Lo que nos habéis dicho...

No dejes para mañana...



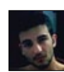
@CroftManiacO
Bueno, bueno. Es hora de pararse un poquito y ponerme a leer @Hobby_Consolas y @revisplaymania, que a lo tonto tengo 5 números atrasados :O

Fieles, fieles...



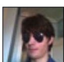
@JavierHDM
Anda que no me molaría cacho visitar la redacción de @revisplaymania. Desde el numero 1 hasta el día de hoy sigo suscrito a la revista.

Prescriptor



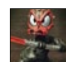
@EstaniRG
Quien sea fan de *Uncharted* y no haya jugado al *Tomb Raider Definitive Edition*, ya está tardando.

Influenciables



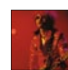
@gvillam1818
Gracias a @revisplaymania por sacarme en el apartado de problemas técnicos y ayudarme con mi problema :)

Realizados



@SAZAMdaniel
¡¡Mamá, mamá!! Que soy columnista de @revisplaymania. Sólo me falta plantar un árbol y montar en globo.

Desde los tiempos de...



@Rygar_ab
Jejeje, llevo muchos años fiel a vosotros, como para dejar de comprar @revisplaymania :)



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #197

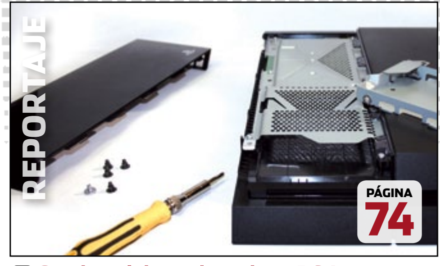




REPORTAJE

PÁGINA 22

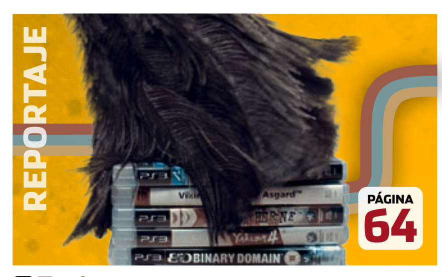
» **¿Qué hay de nuevo, viejo?** Descubre qué diferencia hay entre un remaster y un remake y descubre todos los juegos de PS3 remasterizados para que los puedas disfrutar en PS4.



REPORTAJE

PÁGINA 74

» **Cambia el disco duro de tu PS4.** Un sencillo paso a paso para que aumentes la capacidad de tu consola.



REPORTAJE

PÁGINA 64

» **Try Again.** 30 juegos que en su día pasaron desapercibidos, pero que merece la pena descubrir.

NOVEDAD

PÁGINA 32

EN PORTADA
Resident Evil Revelations 2
Analizamos a fondo el juego completo, la edición en Blu-ray con sus seis capítulos y sus extras.

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

Agenda PlayStation

DEL 11 DE MARZO AL 17 DE ABRIL

Si no quieres perderte detalle de los juegos que se pondrán a la venta en las próximas semanas sólo tienes que echarle un vistazo a nuestra Agenda. Si no hay retrasos de por medio, aquí los encontrarás todos.

11 DE MARZO MIÉRCOLES
- Hotline Miami 2: Wrong Number · PSN
- Shiftlings · PS4

13 DE MARZO VIERNES
- Tokyo Twilight Ghost Hunters · PS Vita

19 DE MARZO JUEVES
- Battlefield Hardline · PS4/PS3

20 DE MARZO VIERNES
- BladeStorm Nightmare · PS4
- Final Fantasy Type-0 HD · PS4
- Resident Evil Revelations 2 · PS4/PS3
- Ride · PS4/PS3
- The Awakened Fate Ultimatum · PS3

25 DE MARZO MIÉRCOLES
- Bloodborne · PS4
- Slender: The Arrival · PSN

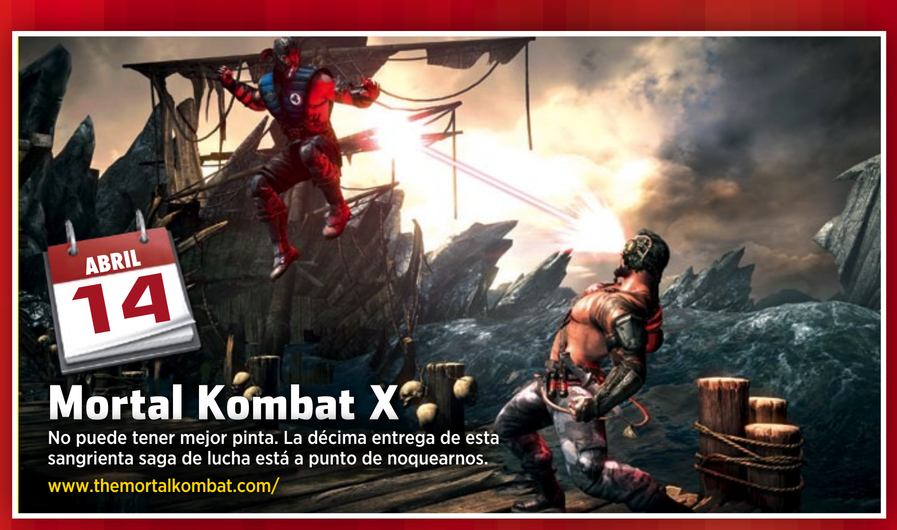
27 DE MARZO VIERNES
- Borderlands: Una Colección Muy Guapa · PS4
- LEGO NinjaGo: La Sombra de Ronin · PS Vita
- Space Hulk · PS3
- Toukiden Kiwami · PS4/PS Vita
- Xblaze Code: Embryo · PS3/PS Vita

2 DE ABRIL JUEVES
- Dark Souls II GOTY Scholar of the First Sin · PS3/PS4
- Hyperdimension Neptunia Trilogy · PS3
- Project CARS. Limited Edition · PS4

14 DE ABRIL MARTES
- Mortal Kombat X · PS3/PS4

15 DE ABRIL MIÉRCOLES
- Titan Souls · PSN

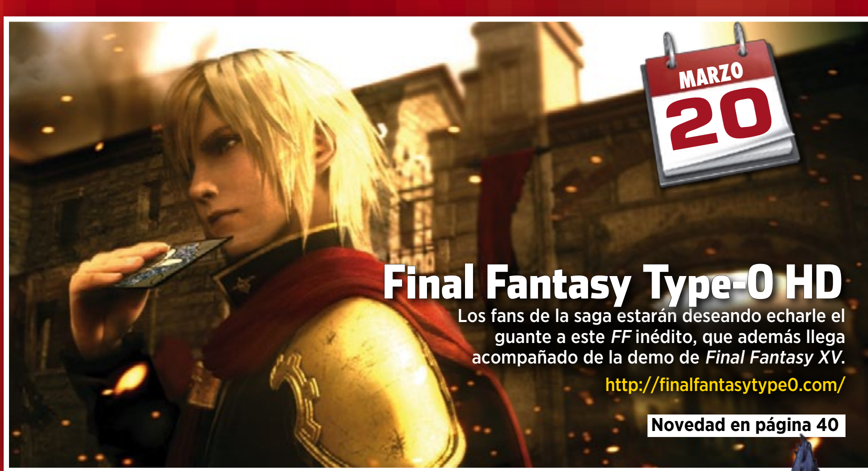
17 DE ABRIL VIERNES
- Operation Abyss: New Tokyo Legacy · PS Vita



Mortal Kombat X

No puede tener mejor pinta. La décima entrega de esta sangrienta saga de lucha está a punto de noquearnos.

www.themortalkombat.com/



Final Fantasy Type-0 HD

Los fans de la saga estarán deseando echarle el guante a este *FF* inédito, que además llega acompañado de la demo de *Final Fantasy XV*.

http://finalfantasytype0.com/

Novedad en página 40



Bloodborne

Los creadores de *Dark Souls* nos proponen otro difícil reto, esta vez en exclusiva para PS4.

www.playstation.com/es-es/games/bloodborne-ps4/

Borderlands: Una colección muy guapa

Los últimos dos *Borderlands* de PS3, remasterizado para PS4 y con un montón de extras.

borderlandsthegame.com

Reportaje en página 27



Se acerca lo último de la Fabula Nova Crystallis

PROBAMOS LA DEMO DE *FINAL FANTASY XV:* EPISODE DUSCAE, LA PROMETEDORA NUEVA ENTREGA DE LA SAGA

FINAL FANTASY XV: EPISODE DUSCAE | PS4 | SQUARE ENIX | ROL DE ACCIÓN | 20 DE MARZO

Ya hemos jugado al Episode Duscae de *Final Fantasy XV*, la demo de la decimoquinta entrega de la saga que llegará el próximo 20 de marzo como extra al comprar *Final Fantasy Type-0 HD*. En este episodio Duscae controlaremos a Noctis, el protagonista de la aventura, y aunque no está confirmado todo parece indicar que en el juego final podremos alternar entre Prompto, Gladiolus e Ignis, sus tres compañeros.

En la demo nuestros héroes se hallarán en un bello paraje repleto de fauna salvaje, bosques y verdes praderas: Duscae. Su flamante coche está esperando reparación en el taller de una atractiva mecánica amiga del grupo, pero necesitamos 25.000 guiles para costearlo. Por eso, tendremos que conseguir cobrar la recompensa que se ha puesto en el lugar a la cabeza de un bégimo gigante. Esta será la misión principal, aunque habrá muchas tareas secundarias que aumentarán la duración de la demo hasta las 3-4 horas. Aunque la demo es un pequeño aperitivo y sólo pudimos jugar una hora, nos ha quedado claro el gran cambio que supondrá esta nueva entrega. Para empezar, la exploración se parecerá más a la de una aventura, ya que podremos correr, saltar, esquivar obstáculos del escenario en plan parkour y en Square Enix no descartan que podamos nadar en la versión final del juego. Al estilo del adorado *Dragon Quest*, también podremos montar distintos campamentos (que nos servirán como puntos de viaje rápido) en los que descansar, charlar y hasta cocinar jugosas comidas que nos reportarán mejoras momentáneas para los combates. Y a eso vamos, a las batallas. Los combates son en tiempo real, al estilo de la saga *Kingdom Hearts*, aunque mucho más espectaculares. Con L1 pulsado esquivamos ataques, lo que gasta algo de PM. Luego tenemos ataques normales con nuestra espada, que podemos encadenar en largos combos y un ataque especial, que podemos cambiar en mitad de las batallas. Además, podemos lanzar nuestra espada hacia distintas superficies y enemigos, a los que nos teletransportaremos siguiendo los pasos de nuestro arma.

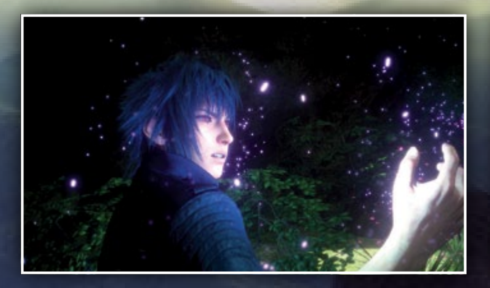
El apartado gráfico, pese a algunos bajones en el frame rate que nos prometen que se solucionarán, nos ha parecido soberbio, en especial animaciones, efectos e iluminación.



Final Fantasy XV ofrecerá una libertad inédita en la saga. La demo es una pequeña muestra pero ya deja ver sus múltiples posibilidades.



Los combates en tiempo real nos han dejado un gran sabor de boca. Y eso que todavía no hemos visto las magias ni las invocaciones.







La ambientación será mucho más realista que en anteriores entregas, mezclando incluso elementos "yanquis", como esta gasolinera.

EL TERMÓMETRO



SUBEN



METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

Por fin. Tras muchos meses de silencio y de especulaciones varias, Hideo Kojima ha desvelado la fecha de lanzamiento de *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. Será un lanzamiento mundial y tendrá lugar el 1 de septiembre. ¡Corred a reservar la edición coleccionista!

PS2 CELEBRA SU 15º ANIVERSARIO

El 4 de marzo de 2000 se estrenó en el mercado japonés PlayStation 2, la que hoy por hoy aún sigue siendo la consola más vendida de la historia. ¡Muchas felicidades y larga vida a PS2!

LAS VENTAS DE PS4...

En poco menos de año y medio, Sony ha conseguido "colocar" la friolera de 20 millones de consolas en todo el mundo. Todo un hito teniendo en cuenta que su catálogo no termina de acompañar, al menos de momento..





BAJAN



... PESE A QUE SUS JUEGOS DECEPCIONAN

A pesar de sus más que respetables ventas, *The Order 1886* ha terminado decepcionando a muchos jugadores por distintos aspectos como su duración. Esperamos que los próximos bombazos como *Bloodborne* o *The Witcher 3* sí estén a la altura de lo esperado. .

MÁS CIERRES Y CANCELACIONES

EA ha cerrado Maxis, el estudio creador de míticas franquicias como *Sim City* o *Los Sims*. Dichas series seguirán vivas, pero en manos de otros estudios. Por otro lado, BioWare ha decidido cancelar definitivamente *Shadow Realms*.

CADA VEZ HAY MENOS JUEGOS PARA PS3

Aunque en este 2015 aún quedan buenos juegos para PS3 (empezando por ese *MGSV: The Phantom Pain*) lo cierto es que su llama empieza a apagarse. A diferencia del año pasado, la mayoría de los juegazos ya sólo saldrán en PS4 y algunos que aún eran "multiplataforma" están cancelando su versión PS3. El último en hacerlo ha sido *Mad Max*.

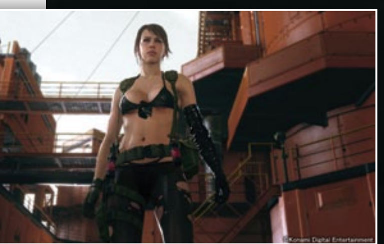




Las mecánicas de mundo abierto serán la principal novedad. Habrá más de una manera de llegar a los sitios.

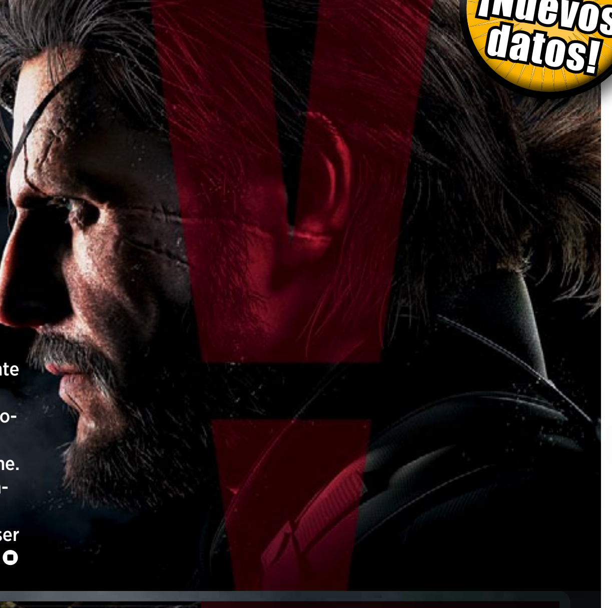


La historia se ambientará en 1984 y enlazará con lo que pasó al final de *Ground Zeroes*.





Los personajes secundarios cargarán con mucho del peso de la narrativa, según Kojima.



El dolor tocará a su fin cuando acabe el verano

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN | KONAMI | PS4 / PS3 | 1 DE SEPTIEMBRE

Se ha hecho de rogar como él solo, pero Hideo Kojima se ha decidido, por fin, a dar la fecha de *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. Será el 1 de septiembre cuando podamos disfrutar de la nueva aventura de Big Boss, en la que le veremos pasarse al lado oscuro para vengarse de quienes intentaron destruir su legado al final de *Ground Zeroes*. El juego se ambientará en 1984 y encadenará con lo que se vio en el primer *Metal Gear*, es decir, la creación de Outer Heaven. Como es habitual en la saga, la historia volverá a ser la piedra angular de la aventura, aunque en esta ocasión la narrativa será más episódica. Según Kojima, Snake hablará menos y serán otros personajes los que ayuden a mostrar su personalidad, como Miller, Ocelot o Quiet.

En cuanto a jugabilidad, la gran novedad será que los escenarios serán vastos espacios abiertos. El ciclo día-noche, el hecho de que se puedan desatar tormentas de arena o el uso de vehículos, por ejemplo, ofrecerán nuevas formas de infiltrarse. *Metal Gear Online* también será un elemento fundamental de la experiencia, con una parte que enlazará directamente con la gestión de la Mother Base, de modo que podremos visitar o invadir las instalaciones de otros jugadores.

El apartado técnico hará gala del Fox Engine. Gracias a su reescalabilidad, el juego se lanzará tanto en PS4 como en PS3. De forma ambigua, Kojima ha insinuado que podría ser el último *MGS*, pero permitidnos dudarlo...

Edición coleccionista

The Phantom Pain contará con una edición coleccionista que, en el caso de España, será exclusiva de tiendas Game. Se podrá adquirir por 99,99 euros, sólo para PS4, y ofrecerá los siguientes contenidos:

- Réplica del brazo biónico de Snake
- Caja metálica con el juego
- Blu-ray con tráilers y un documental de Cómo se hizo
- Mapa
- Embalaje exclusivo
- Contenido digital:
  - Pack de armas y escudo
  - Cajas de cartón
  - Camuflajes para Snake
  - Emblema Venom para Snake
  - Amplificador de experiencia
  - Objetos para *Metal Gear Online*

DE SUPER MARIO A LARA CROFT: LA HISTORIA OCULTA DE LOS VIDEOJUEGOS | MARZO

Un libro con mucha historia consolera

Este mes se reedita “De Super Mario a Lara Croft: La historia oculta de los videojuegos”, un libro escrito hace unos años por nuestro compañero David Martínez, redactor jefe de Hobbyconsolas.com. Esta nueva edición incluye más de 60 páginas adicionales respecto al original, bajo el subtítulo “*De Call of Duty a Minecraft*”, y repasa la historia reciente de los videojuegos, pero añadiendo todo lo que ha sucedido en los últimos años. El libro se lanzará el 27 de marzo y sus 360 páginas costarán 19,95 euros.





PROJECT MORPHEUS | PS4 | SONY | PRIMERA MITAD DE 2016

Sony ultima ya su sueño de la realidad virtual

Shuhei Yoshida, presidente de SCE Worldwide Studios, aprovechó la feria Game Developers Conference 2015 para ofrecer nuevos datos sobre Project Morpheus, el casco de realidad virtual para PlayStation 4, que, aunque aún no tiene nombre definitivo, sí tiene ya fecha estimada: la primera mitad de 2016.

La versión del periférico que se pudo ver y probar contaba con importantes mejoras respecto a la que se presentó inicialmente, tanto en lo técnico como en lo estético. Así, la antigua pantalla LCD de 5” ha dejado paso a una pantalla OLED de 5,7”, con una resolución de 1920 x 1080 y un campo de visión de 100 grados. Igualmente, la tasa de refresco será de 120 hz, con la posibilidad de ofrecer las imágenes a 60 fps o 120 fps. Otro aspecto que se ha mejorado es el seguimiento posicional en 3D, gracias a la adición de tres nuevos LED. A todo eso hay que añadir un gran sonido 3D y un sistema de sujeción más cómodo, para poder ponerse el casco sin necesidad de ser ayudado por otra persona.

En la GDC se presentaron varias demos nuevas que permitían experimentar las sensaciones que ofrecerá el periférico. La más destacada era *The London Heist*, en la que se simulaba un atraco, de modo que, con ayuda de PS Move, se daba la sensación de tener realmente una pistola en la mano. También había otra demo llamada *Bedroom Robots*, en la que, mediante el Dual Shock 4, había que hacer bailar a una serie de robots al ritmo de la música.

Cada vez queda más claro que Sony va muy en serio con la realidad virtual de Project Morpheus. Por ahora, no hay precio definido, pero, en junio, en el E3, se darán nuevos detalles y, seguramente, se muestren ya juegos específicos. Por ahora, *Project CARS* es el único gran juego que ha confirmado que la aprovechará.

EN POCAS PALABRAS

ANUNCIO

TELLTALE NO DEJA DE CRECER

Telltale Games continúa con su expansión. La compañía ha llegado a un **acuerdo con Lionsgate, la productora de películas como “Saw” o “Los Juegos del Hambre”,** que ha entrado en su accionariado de cara a que, en el futuro, se hagan juegos basados en sus licencias. Por ahora, la compañía trabaja en *Juego de Tronos*, *Tales from the Borderlands* y un modo historia de *Minecraft*.

ANUNCIO

WOLFENSTEIN VUELVE A PS4

Tras el éxito de *Wolfenstein: The New Order*, MachineGames se encuentra trabajando ya en una **precuela, titulada *The Old Blood*,** que llegará a PS4 el 5 de mayo, tanto en físico como en digital y a un precio de **19,99 euros**. Ambientada en 1946, con los nazis a punto de ganar la II Guerra Mundial, volveremos a encarnar a Blazkowicz, que deberá cumplir dos misiones en las tierras de Baviera.



ANUNCIO

TRINE 3 ESTÁ EN CAMINO

Frozenbyte ha anunciado recientemente que ya está trabajando en *Trine 3: The Artifacts of Power*. Como las anteriores entregas de la saga, contará con tres héroes con diferentes habilidades. El desarrollo será muy plataformero, y habrá zonas tanto en 2D como en 3D. Aún no hay consolas confirmadas.

LANZAMIENTO

ATERRIZA EL NÚMERO INDIE

Desde el 10 de marzo, **está disponible *Hotline Miami 2: Wrong Number*,** la esperada secuela del violento shooter del estudio indie Devolver Digital. El juego se puede descargar tanto en PS4 y PS3 como en PS Vita.



LANZAMIENTO

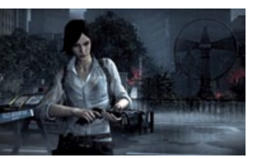
LA NOCHE DE PS4 ES BLANCA

Desde el 4 de marzo **se puede descargar en la Store de PS4 *White Night*,** un juego de Osome Studios que combina narrativa, puzzles y “survival horror” con una marcada estética “noir”. El desarrollo se centra en explorar una vieja mansión llena de peligros.

LANZAMIENTO

LOS DLC SON EL DEMONIO

Desde el 11 de marzo **se puede descargar *The Assignment*, el primer DLC de *The Evil Within*.** En él encarnamos a la detective Juli Kidman, compañera de Sebastián Castellanos. El precio es de 9,99 euros. Más adelante, durante la primavera, llegará un segundo DLC: *The Consequence*.



LANZAMIENTO

YHARNAM ESTÁ DE MODA

El blog oficial de PlayStation España ha promovido un concurso de “cosplay” inspirado en *Bloodborne*. Hasta el 27 de marzo, se pueden enviar fotos inspiradas en cualquier aspecto del juego de FromSoftware: los cazadores, las bestias, los ciudadanos... Las tres mejores serán premiadas con **viajes para dos personas a la Japan Expo de París,** uno de los eventos más importantes sobre cultura japonesa, que se celebrará del 3 al 5 de julio.

LANZAMIENTO

EL PODER DE LA BOLA DE DRAGÓN

Blade Representaciones acaba de lanzar una **edición especial del Dual Shock 3, decorada con motivos de “Dragon Ball Z”.** Concretamente, aparecen el dragón Shenron, las bolas de dragón y la nube Kinton, tres de los grandes iconos del manganime creado por Akira Toriyama.



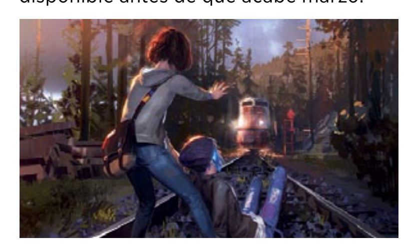
¿QUÉ PASA CON...?

... los análisis de *Project CARS* y *Bloodborne*

Aunque por fechas deberíamos haberlos llevado este mes, no nos ha sido posible tenerlos a tiempo, por lo que aparecerán en el próximo número.

... el segundo episodio de *Life is Strange*?

Tras el prometedor arranque de esta original aventura episódica, muchos fans están como locos por echarle el guante al segundo capítulo. Tranquilos que sus creadores han prometido que estará disponible antes de que acabe marzo.



... la resurrección de los juegos musicales en PS4?

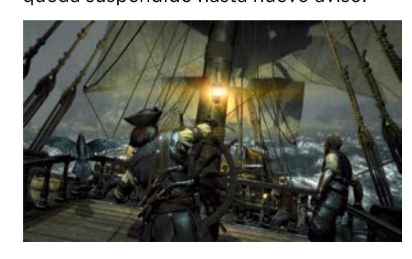
Pues que es un hecho. Justo en el momento de cerrar este número EA ha confirmado *Rock Band 4*. Y el regreso de *Guitar Hero* también lleva mucho tiempo rumoreándose. Y cuando el río suena...

... los nuevos anuncios de Bethesda?

Aunque todavía faltan algunos meses, ya empezamos a escuchar los "tambores" del E3. Y este año la primera en abrir fuego ha sido Bethesda, anunciando que tendrá conferencia propia por primera vez en el evento angelino. Sobra decir que si lo hacen es porque van a anunciar cosas "gordas": ¿*Fallout 4*? ¿*Dishonored 2*? Que ganas de saberlo...

... la fecha de lanzamiento de *Raven´s Cry*?

Esta aventura de piratas iba a llegar a PS3 y PS4 el año pasado. Luego se retrasó al mes de enero y ahora sus responsables nos comunican que el lanzamiento queda suspendido hasta nuevo aviso.





DRAGON QUEST: HEROES | PS4 | SQUARE ENIX | ACCIÓN | 2015

■ *Dragon Quest Heroes* será un beat'em up al estilo *Dynasty Warriors* pero ambientado en el universo *Dragon Quest*.

Dragon Quest Heroes golpeará en Europa

Square Enix confirma que el beat´em up de Omega Force inspirado en la famosa saga rolera llegará este año, aunque aquí sólo saldrá en PS4.

Square Enix ha confirmado que *Dragon Quest Heroes* llegará a Europa este año, pero aquí sólo saldrá en su versión PS4 (en Japón también ha salido en PS3). Como ya os comentamos hace algunos meses, no será un juego de rol, sino que su planteamiento estará mucho más cercano a los *Musou*, a lo que solemos llamar "estilo *Dynasty Warriors*". Al igual que han hecho con otras franquicias como "El Puño de la Estrella del Norte" o "One Piece" , el estudio Omega Force va a trasladar este concepto al universo *Dragon Quest*, con lo que ya os podéis imaginar lo que nos vamos a encontrar: una sucesión de espectaculares batallas multitudinarias que nos dejarán los pulgares para el arrastre...

Para sumergirnos en estos combates sin fin podremos manejar a Act, capitán de la guardia real muy diestro en el combate cuerpo a cuerpo. Otro de los personajes que tendremos a nuestra disposición será Meer, una hábil espadachina. Junto a ellos combatirán otros personajes de nuevo cuño como el corpulento guerrero Dirk o la maga Julieta. A ellos se sumarán héroes y heroínas que ya vimos en otras entregas, como Yangus y Jessica de *Dragon Quest VIII* o Kyril y Maya de *DQIV*. Y junto al nuevo villano de esta entrega, Hermood, también aparecerán otros como Zoma, Psaro o Nokturnus (a los que podremos manejar en el futuro gracias a un DLC gratuito), que estarán acompañados por el elenco habitual de enemigos de esta saga. Como sabéis, todos los personajes y enemigos de los *Dragon Quest* están diseñados por Akira Toriyama (creador de "Dragon Ball"), lo que les da ese "toque" tan característico. Sumadle una puesta en escena espectacular y a nosotros ya nos han convencido. Estamos deseando echarle el guante.



■ Yangus de *Dragon Quest VIII* es uno de los personajes que vuelven en *Dragon Quest Heroes*. Y no será el único...



■ La puesta en escena será espectacular en PS4. No tendremos ocasión de compararla con la de PS3, ya que esa no saldrá aquí.

Otras batallas multitudinarias

Hay estudios que viven vinculados a una saga casi toda su vida: Yuke's a WWE , Traveler's Tales a los LEGO... y Omega Force a la serie *Musou*, que a lo largo de los años han adaptado sus batallas multitudinarias a distintas franquicias y temáticas. Veamos algunos ejemplos...



■ *Dynasty Warriors* nació en 1997 como "spin-off" de la serie de estrategia *Romance of the Three Kingdoms*. Y ya lleva cerca de 20 entregas con sus propios "spin-offs".

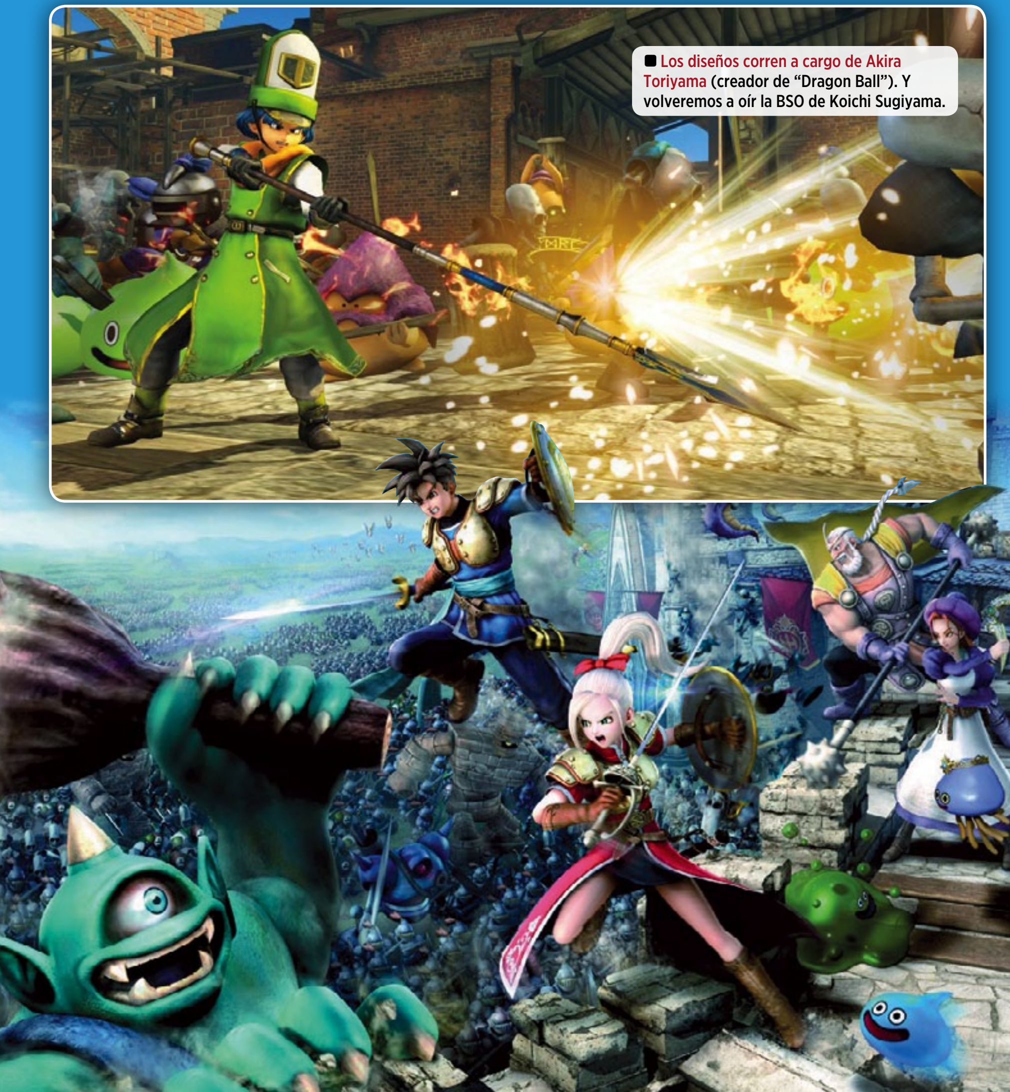


■ *Samurai Warriors* llevó estas batallas multitudinarias al periodo Sengoku japonés (*DW* transcurre en China). Los *Warriors Orochi* son un crossover de las sagas *SW* y *DW*.

» UNA **EDICIÓN ESPECIAL** SÓLO PARA EL MERCADO JAPONÉS



Como la mayoría de los juegos de Omega Force suelen terminar saliendo en Europa, que *Dragon Quest Heroes* llegue aquí no es tan sorprendente. Lo que sí nos sorprendería es que se lanzara en nuestro territorio esta preciosidad de PS4 plateada y con un siempre escurridizo limo metálico y otros motivos de la serie. No os hagáis ilusiones porque de momento no hay ninguna opción...



■ Los diseños corren a cargo de Akira Toriyama (creador de "Dragon Ball"). Y volveremos a oír la BSO de Koichi Sugiyama.



■ *Dynasty Warriors Gundam* traslada estas multitudinarias batallas al universo del anime "Gundam". Mejor "repartir" con mechas que con guerreros medievales, ¿no os parece?



■ *BladeStorm* fue su muy particular adaptación de la Guerra de los Cien Años, que se estrenará en PS4 en breve con una versión mejorada llamada *Nightmare*.



■ Mangas como "El Puño de la Estrella del Norte" o "One Piece" también han sido adaptados (y varias veces) por este prolífico estudio japonés.

[EL QUIOSCO]

REVISTA OFICIAL NINTENDO

» 3,50 € » YA A LA VENTA

JUEGA CON TUS AMIIBO A MARIO PARTY 10

El mundo Nintendo se mueve sin parar y en la Revista Oficial te lo cuentan: desde el reportaje sobre **el Universo *Xenoblade*** hasta el especial de consejos de ***Pokémon Rubí Omega / Zafiro Alfa***. La cosa no para: análisis de ***Mario Party 10*** para Wii U en el que te cuentan su compatiblidad con **las figuras amiibo**, avance de ***Inazuma Eleven Go Chrono Stones*** (ya lo han jugado a fondo), Informe especial con los mejores juegos de la **eShop de Wii U**, retroreportaje sobre la **ciencia ficción** según Nintendo y la sección de **Comunidad** de la que todos hablan, que incluye un test de Mario.

HOBBY CONSOLAS

» 2,99 € » 20 DE MARZO

BATTLEFIELD HARDLINE: ANÁLISIS AL FILO DE LA LEY

Los tiroteos entre policías y criminales que nos propone la nueva entrega de esta saga impactan en la portada del número 285 de Hobby Consolas. **Han probado tanto el modo individual como las partidas online**, han hablado con sus creadores y dan su veredicto en un completo análisis. Este número también viene calentito con unos reportajes de infarto: nos cuentan su primer contacto con ***Final Fantasy XV***, le pegan un buen repaso a los diferentes modelos de **gafas de realidad virtual** (desde Project Morpheus a las nuevas Samsung Gear VR), nos proponen los mejores **libros para gamers** y, por último, nos recuerdan la **historia de SEGA**. Además, regalan un **póster doble** de ***Dragon Ball Xenoverse*** y ***Rise of the Tomb Raider***.





HELLDIVERS

Una gran corporación online para democratizar la galaxia

HELLDIVERS | PS4 / PS3 / PS VITA | ARROWHEAD GAME STUDIOS (SONY) | SHOOT'EM UP | YA DISPONIBLE

Desde hace unos días, está disponible en PS Store *Helldivers*, un adictivo juego de acción indie para PS4, PS3 y PS Vita. La historia nos traslada a un futuro distópico en el que la humanidad, que habita en un mundo llamado Supertierra, debe enfrentarse a tres razas alienígenas para expandir la libertad y la democracia. Se puede jugar en solitario, pero la gracia del juego está en su espectacular multijugador, pues todo está estructurado en torno a un mundo persistente, de modo que el resultado de todas las misiones que realicemos se suma a un indicador de progreso global. Igualmente, es posible entrar y salir de cualquier partida en todo momento. Compartir escaramuzas con tres amigos es una auténtica delicia y lo mejor es que, gracias al cross-play, se pueden juntar usuarios de PS4, PS3 y Vita en la misma sala. El planteamiento jugable es el de un shooter con joysticks duales, de modo que con el izquierdo manejamos al personaje y con el derecho, apuntamos. A menudo, la pantalla se llena de enemigos, lo que supone todo un desafío, por varios motivos. El más importante es que hay fuego amigo, por lo que hay que vigilar la trayectoria de cada disparo, para no matar involuntariamente a un compañero. Por otra parte, están las llamadas estratagemas, que funcionan como los suministros de otros shooters, y que permiten solicitar munición, ataques aéreos e incluso el despliegue de vehículos o robots bípedos. Todo huele a diversión de vieja escuela, como la perspectiva isométrica, que hace que los cuatro compañeros deban coordinarse plenamente para tener el mejor campo de visión y avanzar. A medida que progresamos y subimos de nivel, se desbloquean nuevas armas, más estratagemas y diversas habilidades, lo que garantiza la diversión para infinidad de horas.

OTRAS SORPRESAS DE PS STORE:

El espectacular *Helldivers* es una de las recientes incorporaciones a la larga lista de juegos exclusivamente descargables que podemos encontrar en PS Store para nuestras PlayStation, pero hay muchísimos más y para todos los gustos. En PS Store pueden encontrarse juegos de todo tipo y de todos los géneros. Propuestas con mecánicas nuevas y originales, clásicos plataformas, arcades de acción trepidante, aventuras con todo tipo de ambientaciones... Si buscas algo diferente, deberías buscar en PS Store. Y como ejemplo, aquí tienes una pequeña muestra de los juegos que estarán disponibles próximamente en la tienda digital. Como puedes comprobar, hay de todo y podríamos añadir muchísimos más...


PS4 | HOUSEMARQUE

Alienation

Los creadores de *Resogun*, *Dead Nation* y *Super Stardust* están trabajando en este shooter de perspectiva isométrica, en el que habrá que ametrallar a decenas de alienígenas. Habrá diferentes clases, con posibilidad de mejorar las armas y las habilidades. Habrá cooperativo para cuatro y se podrán invadir partidas.


PS4 / PS VITA | SONY

Big Fest

Este peculiar título, que será "free-to-play", permitirá convertirse en el promotor de un festival de música. Podremos elegir el estilo que más nos guste (rock, hip hop, heavy metal, country), eligiendo a unas bandas u otras. Asimismo, habrá que gestionar cosas como la comida y el merchandising, para contentar al público.

El mundo de *Helldivers* es persistente: todas nuestras incursiones repercuten en una campaña global que dura semanas.









El personaje sube de nivel y, en base a ello, las misiones pueden acometerse en once niveles de dificultad diferentes.



Los niveles se generan aleatoriamente: cada vez que entramos a un planeta, varían los objetivos y la disposición del entorno.



PS4 / PS3 ARC SYSTEM WORKS

Guilty Gear Xrd SIGN

La quinta entrega de una de las sagas más aclamadas del género de la lucha se prepara para estrenarse en PS4, manteniendo su jugabilidad 2D y su precioso apartado visual, que cuenta con detallados y coloridos modelos hechos en 3D. Y todo con el delicioso sistema de combate marca de la casa.



PS VITA SONY

Oreshika Tainted Blood

PS Vita es un paraíso para los amantes del rol japonés, y la última muestra es este título, que ya se puede descargar desde la Store. En él, debemos buscar venganza en el antiguo Japón, después de que un dios nos conceda la resurrección. Hay personajes de ocho clases y la duración ronda las cien horas.



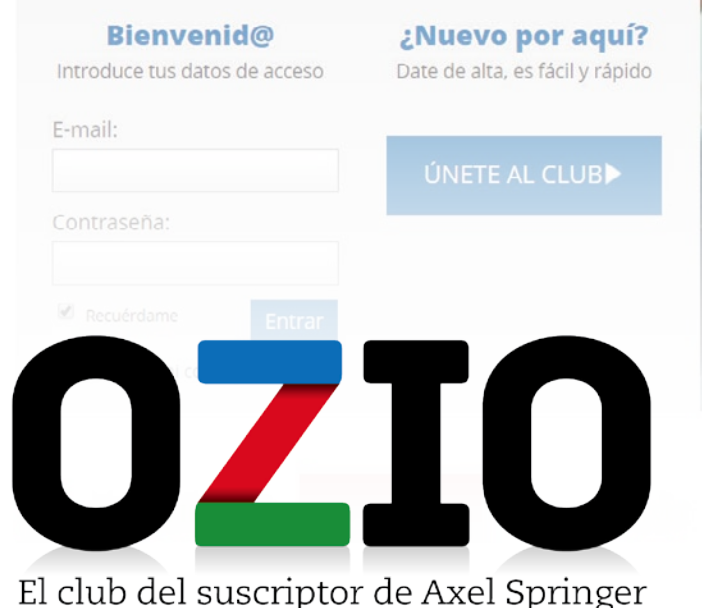
PS4 Q-GAMES

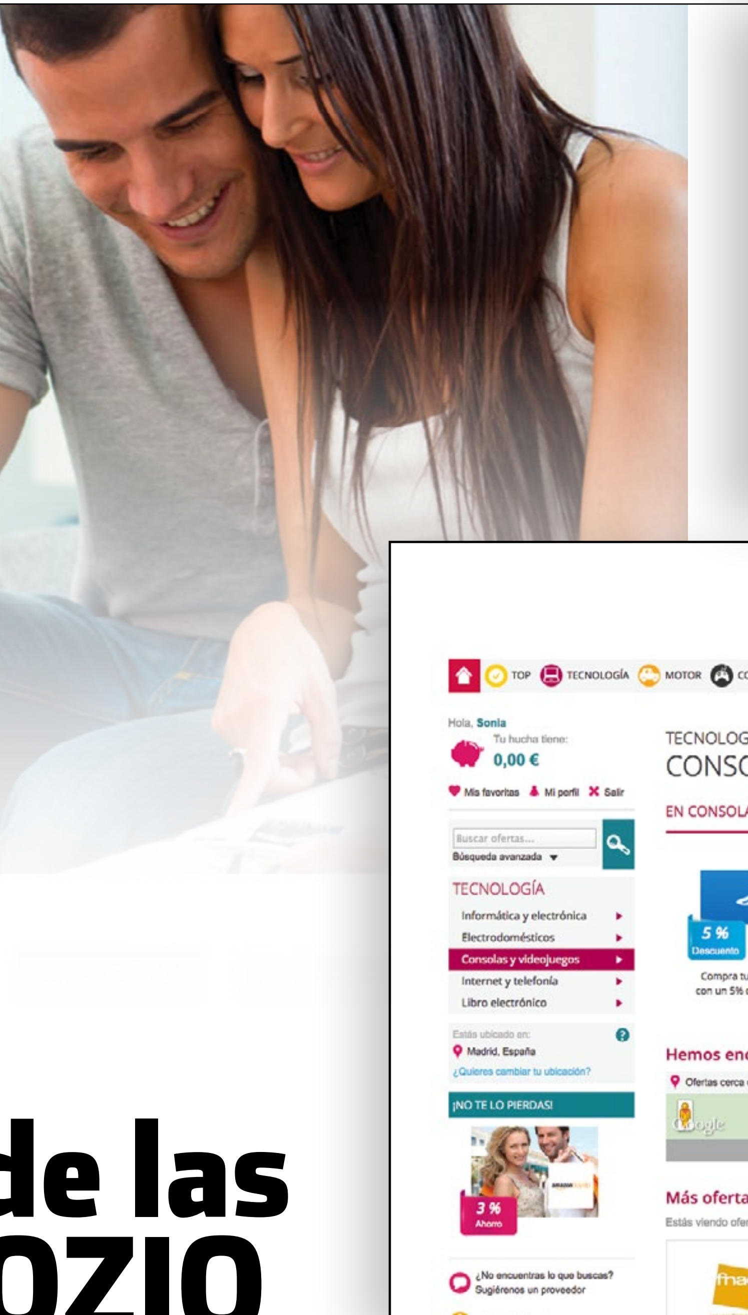
The Tomorrow Children

Siguiendo la estela de *Minecraft*, este título nos llevará a un futuro en el que la Tierra ha sido engullida por un vacío. Mientras nos adentramos en ese vacío para buscar ADN humano y reconstruir la civilización, deberemos buscar recursos, abrir nuevos caminos o construir edificaciones... si los monstruos nos lo permiten.

Tu suscripción te da acceso a cientos de ofertas y ventajas exclusivas

Descúbrelas





Benefíciate de las ventajas de OZIO

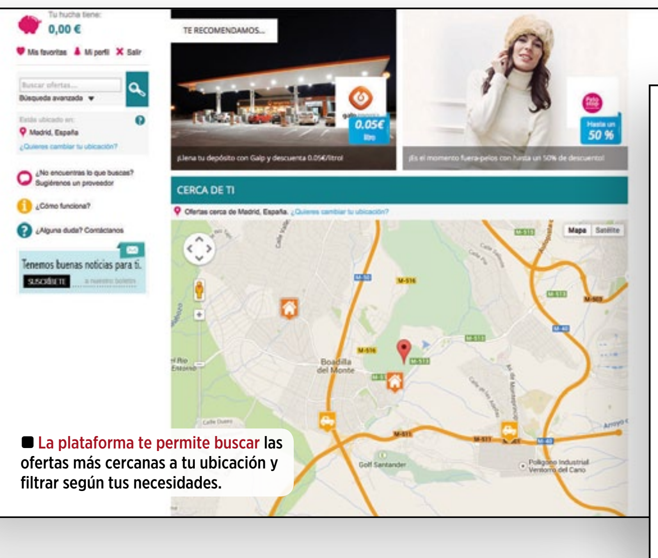
Si eres suscriptor de Playmanía puedes beneficiarte de un montón de descuentos en tus compras de videojuegos, comida a domicilio, viajes y ¡hasta coches!

Desde el mes de febrero, todos los miembros del Club OZIO tienen acceso a un montón de ventajas que incluyen importantes descuentos en tiendas físicas y online, como Fnac, Zavvi, Pixmanía, Sony Store, restaurantes, concesionarios de coches y hasta servicios jurídicos. Y por medio, todo lo que imagines.

Para pertenecer al Club Ozio sólo tienes que ser suscriptor de la edición en papel de alguna de las revistas de Axel Springer, Playmanía incluida, claro. Con tu número de suscriptor debes entrar en http://ozio.contigomas.com y registrarte. Desde ese momento podrás acceder a más de 400 ofertas de todo tipo. Basta con que selecciones la categoría que te interesa (tecnología, motor, videojuegos, viajes, restaurantes, hogar o boutique) para encontrar justo lo que buscabas. ¿Estabas pensando en comprarte un acuario o prefieres una maleta Samsonite con el 25% de descuento? Seguro que hay alguna oferta que te interese, ya que entre las 500 empresas que ofrecen descuentos y ofertas exclusivas para OZIO se encuentran Booking.com, Philips, Atrápalo.com, Telepizza, Decathlon, Cepsa, SuperCor, ToysRus, Rakuten.es...

Para que todo sea más fácil, podrás realizar tus compras por Internet. En algunos casos se te descontará la oferta directamente del precio y en otros se te reintegrará en tu cuenta. También podrás comprar en tiendas físicas (la plataforma te permite buscar las ofertas más cercanas a tu ubicación), presentando el PDF que se generará y que podrás imprimir o mostrar en el móvil. Y algunas marcas te permitirán realizar compras directamente por teléfono. Basta con que pinches en la oferta que te interese y veas las condiciones. Además, también es posible acceder al club de beneficios OZIO a través de una aplicación gratuita para iOS y Android llamada “Club de Benefits”. Y por si fuera poco, regularmente se activarán sorteos y promociones para todos los miembros del Club OZIO.

Si ya eres suscriptor, no te olvides de echar un vistazo a las ofertas, ya sea porque vas a hacer la compra, busques una joya para tu chica, necesites comida para el hámster o tengas que hacer la revisión del coche. Y si todavía no lo eres, piénsatelo: las revistas salen muy bien de precio, te las llevan a casa y entras a formar parte del Club Ozio... ¡Todo son ventajas!



La plataforma te permite buscar las ofertas más cercanas a tu ubicación y filtrar según tus necesidades.



Puedes comprar juegos y consolas con descuento, pero también viajes, coches, ropa...





Hay más de 500 empresas dispuestas a presenta jugosas ofertas a los suscriptores de las revistas de Axel Springer.

LAS VENTAJAS DE OZIO EN TU **MÓVIL**

Si estás fuera de casa también puedes beneficiarte de las ofertas de OZIO, ya que puedes descargarte gratis a tu smartphone la aplicación "Club de Benefits". Basta con que la vincules con tu cuenta para disfrutar de las mismas ventajas que desde la web, incluida la geolocalización.



La aplicación gratuita para iOS y Android te permite acceder a los ofertas estés donde estés.

¡Suscríbete a Playmanía!

Si quieres recibir todos los meses la revista en tu casa, puedes beneficiarte de nuestra oferta de suscripción que incluye 12 números de Playmanía y unos headset Bluetooth de Energy System por 39 euros, gasto de envío incluidos.

Además, recuerda que todos los suscriptores de la edición física de nuestras revista, recibirán gratis la edición digital en Kiosko y Más y podrán beneficiarse de todas las ventajas de pertenecer al Club Ozio.

Suscríbete aquí: **http://store.axelspringer.es**



PlayStation 2 cumple 15 años

Daniel Acal
@daniacal

El 4 de marzo de 2000 se estrenó en el mercado japonés PlayStation 2 (aquí llegó unos meses más tarde, en noviembre). En el momento de escribir estas líneas arde twitter con el "hashtag" #15AñosConPS2 junto al que los fans se afanan por describir, en menos de 140 caracteres, lo que para ellos ha supuesto esta consola. Yo soy un privilegiado y tengo toda esta página para hacerlo así que, como diría Cloud en la versión española de *FFVII*: ¡allévoy!

No tengo ningún problema en reconocer que mi consola favorita de todos los tiempos es Super Nintendo, sencillamente porque es la que más me hizo disfrutar en la época en la que yo más he disfrutado de los videojuegos como un aficionado más, con toda mi inocencia y sin la perspectiva "viciada" (en el mal sentido) que tengo ahora. Y por su brutal catálogo, de los mejores de la historia en mi opinión (y eso que aquí nos perdimos muchas cosas). Pero muy cerca del Cerebro de la Bestia está este rectangular armatoste negro: mi vieja y querida PS2 de la que yo siempre guardaré muy buenos recuerdos, ya que ha estado directamente vinculada a importantes momentos en mi vida, tanto en lo profesional como también en lo personal.

Cuando yo empecé a trabajar en esto, PS2 aún no existía (soy un viejo, lo sé), aunque ya estaba más que anunciada y le quedaban pocos meses para salir. Recuerdo perfectamente mi primer contacto con la consola en la redacción de esta, vuestra revista, el primer juego que probé (*Tekken Tag Tournament*, que me flipó) y el primer juego que me dejaron analizar para ella (*Top Gear Dare Devil*, una buena "castaña" por cierto: le puse un bien merecido "5" de nota).

Afortunadamente, la cosa pronto fue mejorando. Recuerdo con mucho cariño mi primer análisis de un "juego importante" de PS2: fue el primer *Devil May Cry*. No puedo contar las veces que salivé con el primer tráiler de *Metal Gear Solid 2*. Y nunca olvidaré las sensaciones que tuve al ver por primera vez, en las oficinas de Proein (ahora Koch Media) una calurosa tarde del verano de 2001, *GTA III* en movimiento: estábamos ante algo grande, muy grande.

SIEMPRE RECORDARÉ CON CARIÑO MI VIEJA PS2. Y NO SÓLO POR SU BRUTAL CATÁLOGO.



Aunque os parezca increíble, yo en aquella época todavía no tenía una PS2 en casa. Sé que está muy extendida la leyenda urbana de que a nosotros nos regalan las consolas, pero yo os puedo garantizar que a mí nunca jamás me han regalado ninguna. Yo me compré mi PS2 el 28 de septiembre de 2001, justo el día que bajó de precio a 50.000 pesetas (unos 300 euros). Gracias a ella accedí también por primera vez a las pelis en DVD en casa. Y me salió buena porque con el "tute" que la he dado, la mía aún funciona.

A partir de la bajada de precio, la consola empezó a crecer a lo bestia y yo, (profesionalmente hablando) crecí con ella. Tuve la inmensa fortuna de analizar juegos históricos como *Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Shadow of the Colossus* o *Dragon Quest: El Periplo del Rey Maldito*. Y cómo no, recuerdo con especial cariño esa "paliza" que nos dimos para hacer la guía de *GTA San Andreas* gracias a la que conseguimos vender la friolera de 163.000 revistas (concretamente, con el número 72). Por no hablar de aquellas tardes de *Pro Evolution Socce*r... O lo que he disfrutado con los *Silent Hill, God of War, Yakuza,* mi adorado *God Hand*...

Sigh... los viejos buenos tiempos. A mí no me gusta decir aquello de que "cualquier tiempo pasado fue mejor" (más que nada porque no tiene por qué ser así) pero no puedo evitar recordar esta época con mucho, con muchísimo cariño. Y más ahora que nos encontramos en una etapa de incomprensibles "vacas flacas", encadenando decepciones y medianías en una consola que ya ha vendido la friolera de 20 millones de unidades en menos de un año y medio a la venta (que fue el tiempo que necesitó PS2 para alcanzar esa cifra).

No sabemos lo que nos deparará el futuro, pero parece difícil que otra consola supere las mareantes cifras de PS2, la consola más vendida de la historia (157,68 millones), la consola con más juegos en catálogo de la historia (cerca de 11.000) y la consola que más juegos ha vendido de la historia (1.661,95 millones). Así que celebremos este aniversario encendiéndola una vez más y recordando alguna de las múltiples joyas de su catálogo.

Dos modelos, frente a frente

No, no me estoy refiriendo a una pasarela con Adriana Lima y Gisele Bundchen, sino a la colisión frontal que, en apenas 30 días, han provocado dos de los modelos clave en el presente y futuro de la industria del videojuego. En cierto modo anticipé una parte en la columna del mes pasado: *The Order 1886* no ha estado a la altura de lo esperado. Un juego que, a pesar de contar con un desarrollo de 4 años, ha acabado ofreciendo un apartado técnico impresionante, sí, el más espectacular que hemos visto... pero anticuado y encorsetado en lo jugable.

La otra locomotora de este choque ha sido *Resident Evil Revelations 2* y su planteamiento de descargas semanales. Un juego del que no esperaba demasiado y al final ha acabado siendo como las pipas. "Una cosa tonta" que te pones, te pones... y te acabas comiendo la bolsa. Y te lo pasas bien. Lo disfrutas. Y entonces te dices, pues oye, a lo mejor esto de los episodios no está tan mal. Sólo el primero, aún siendo el arranque de la historia, me ha proporcionado más horas de diversión que *The Order 1886* entero, contando la campaña y las absorbentes misiones al más puro estilo arcade del modo Asalto. Y con cooperativo a pantalla partida. Sí, le puedo haber dedicado fácilmente 7-8 horas.

Así que si hago un par de cálculos rápidos, como multiplicar los 5,99 euros que cuesta cada episodio por los cuatro que componen la temporada, me sale un total de 23,96 euros (24,99 si opto por la temporada completa en digital, que trae extras), frente a los 69,99 euros que cuesta *The Order 1886*. O si multiplico el número de capítulos por la media de horas de juego que me ha dejado cada uno, frente a las 7-8 que puedes sacar de *The Order 1886*, mi cabeza empieza a lanzarme preguntas sin parar. ¿Por qué pasa esto? ¿Pero qué haces, con lo defensor a ultranza que has sido del formato físico? ¿Por qué la industria parece inclinada a acabar con los llamados desarrollos "triple A"? Pues la verdad, no lo sé muy bien.

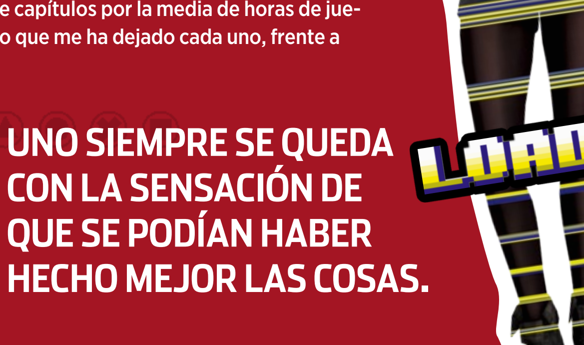
A priori, parece que hay múltiples problemas interconectados entre sí. Por un lado, ¿nadie ha visto todo lo que fallaba en *The Order 1886*? ¿Nadie ha podido tomar la decisión de retrasarlo el tiempo que hiciera falta para corregir sus problemas y no echar a perder una IP que tiene muchas posibilidades? ¿Nadie se planteó lanzarlo a precio reducido para minimizar las sensaciones negativas?

Por su parte, Capcom parece seguir probando y experimentando, para ver hasta dónde llegan las tragaderas de los usuarios. Porque hay que tener narices para coger uno de los buques insignias de tu compañía y exponerlo a un desgaste innecesario probando fórmulas de distribución. Que sí, que para que la industria avance es necesario innovar y probar nuevas vías, pero quizá lleve implícito un riesgo que en ocasiones no compensa. Como, quizá, tampoco compense para muchos bolsillos sacar una edición física al doble de lo que cuesta la digital. Con esto ¿qué se pretende exactamente? ¿Ver hasta qué extremo están dispuestos a "pencar" aquellos que lo quieren en disco, incentivar el digital o acabar cabreando a todo cristo? Y no meto en la ecuación fallos como no optimizar el juego para cada plataforma o incluir micropagos innecesarios.

Sean cuales sean las respuestas, últimamente uno se queda con la sensación de que se podían haber hecho mejor las cosas, que quizá antes, cuando no había tantas opciones y era el cartucho o el disco y YA, todo resultaba más sencillo. Que antes no se prefabricaban unas expectativas (el absurdo "hype") que luego no se cumplen y que, aunque siempre ha habido fiascos y decepciones, los juegos en líneas generales resultaban mejores.

Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM





UNO SIEMPRE SE QUEDA CON LA SENSACIÓN DE QUE SE PODÍAN HABER HECHO MEJOR LAS COSAS.





UNA GUERRA ENTRE **POLICÍAS Y LADRONES**

BATTLEFIELD HARDLINE

Visceral Games (creadores de *Dead Space* y *Dante's Inferno*) toma el relevo de DICE al frente de la saga *Battlefield* y nos sumergen en una entrega atípica, que cambia los enfrentamientos bélicos por auténticas batallas urbanas entre policías y ladrones.

PS4/PS3 | VISCERAL/EA | SHOOT'EM UP | 19 DE MARZO

Desde que se presentó durante el pasado E3 (junto a una beta abierta), *Battlefield Hardline* ha estado rodeado de una gran expectación. El cambio de desarrollador (Visceral Games en lugar de DICE) y el retraso de varios meses (de octubre a marzo), han colocado a este "shooter" policial en nuestro punto de mira. Nuestra principal preocupación es saber hasta qué punto su propuesta será diferente de lo que hemos podido disfrutar en *Battlefield 4* hace poco más de un año y si podrá competir con los grandes del género. Aunque *Hardline* también está desarrollado con el motor Frostbite y se asienta sobre los mismos pilares de la saga: una campaña espectacular y "dirigida", con un multijugador abierto (para un máximo de 64 jugadores en PS4), su ambientación le dota de una personalidad muy especial. Las armas y las técnicas policiales permiten un ritmo más ágil que los despliegues militares, y eso influye también en los nuevos modos de juego, en el equipo disponible (tanto las armas, como los gadgets y vehículos) y en el diseño de los escenarios, en los que predominan los entornos urbanos.
Por otra parte, la estética del juego, como si estuviéramos viendo una serie de TV, y una leve mejora gráfica (de los 900 p de resolución nativa de *Battlefield 4* pasa a 1080 p y 60 fps) nos han convencido. Llega el momento de salir a patrullar por las calles.

Play Manía ¡Ya lo hemos jugado!

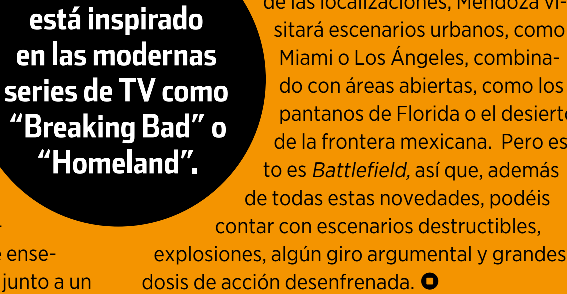
■ El modo individual se desarrolla en grandes ciudades de Estados Unidos, como Los Ángeles o Miami, y entornos salvajes, como los everglades en Florida o el desierto en la frontera mexicana.

CAMPAÑA INDIVIDUAL

La campaña de *Battlefield Hardline* nos pone en la piel de Nick Mendoza, un policía que lucha contra el crimen y la corrupción dentro del cuerpo.

■ El motor Frostbite permite unos gráficos realistas, a 1080 p y 60 fps, con efectos de destrucción en el escenario.

Las series de televisión más modernas (desde "Homeland" a "Breaking Bad") han inspirado la campaña del nuevo *Battlefield*. Metidos en la piel del detective Nick Mendoza de la policía de Miami, nuestra misión consiste en acabar con una banda de narcotraficantes... hasta que descubrimos que hay miembros del cuerpo "metidos en el ajo" y tenemos que destapar esta trama de corrupción. A partir de ese momento, Nick pasará de ser un agente de la ley a estar perseguido por sus compañeros y tendrá que utilizar métodos "poco convencionales" para hacer que los auténticos criminales paguen. El planteamiento de la campaña en *Hardline* recupera el estilo "cerrado" de los juegos anteriores, para hacer hincapié en unos tiroteos espectaculares y en el retrato de los personajes, que podrían haber salido de una película de Michael Mann. Pero las principales novedades llegan de mano del desarrollo: se han incorporado mecánicas de infiltración y persecuciones en coche, que son propias del cine policíaco, además de la posibilidad de buscar pistas por los escenarios. Los nuevos gadgets determinan otra forma de jugar, en particular las armas no letales como el táser (una pistola que genera descargas eléctricas) o la posibilidad de enseñar la placa para hacer detenciones, junto a un smartphone para escanear cada localización, marcar a los enemigos y localizar suministros.



***Hardline* está inspirado en las modernas series de TV como "Breaking Bad" o "Homeland".**

Hasta podremos desplegar tirolinas utilizando una ballesta para acceder a las zonas más lejanas del mapa. Y hablando de las localizaciones, Mendoza visitará escenarios urbanos, como Miami o Los Ángeles, combinado con áreas abiertas, como los pantanos de Florida o el desierto de la frontera mexicana. Pero esto es *Battlefield,* así que, además de todas estas novedades, podéis contar con escenarios destructibles, explosiones, algún giro argumental y grandes dosis de acción desenfrenada.



■ La campaña de *Battlefield Hardline* incluye nuevas mecánicas como la infiltración, la posibilidad de detener a sospechosos o el uso de armas no letales, como el táser.



■ Nick Mendoza se enfrenta a una trama de corrupción en la policía de Miami. Pronto será considerado un proscrito.

MULTIJUGADOR

El plato fuerte del juego son estos enfrentamientos online, entre policías y criminales, para un máximo de 64 jugadores en PS4 y 24 en PS3.



CLASES Y ARMAS

En el multijugador de *Battlefield Hardline*, la policía se enfrenta a un grupo de criminales organizados. Dentro de cada bando, podemos elegir entre cuatro clases, cuyas armas se pueden modificar con ópticas, bocachas, linternas, bípodes y demás accesorios:

Mecánico: además de contar con el kit de reparación de vehículos, utiliza un lanzagranadas con distintos tipos de munición. Su arma es un subfusil tipo MP5K, Kriss Vector, UZi o P90, muy maniobrable y con gran cadencia de tiro (aunque menos alcance y daño que un fusil).

Operador: es la clase más equilibrada, armada con fusil de asalto (M4, G36, AK, Galil...) y con gadgets exclusivos como el kit de primeros auxilios, desfibrilador y teléfono por satélite. Equivalente al médico.

Agente: va armado con una escopeta de cartuchos del calibre 12, tipo SPAS, Ithaca 37 o 870P Magnum o armas pesadas, y cuenta con munición adicional, escudo balístico y cargas plásticas de C4.

Profesional: es el francotirador. Además de utilizar fusiles de precisión como el R700 de Remington o el M2010, puede usar minas láser.



MAPAS

Los mapas multijugador de *Battlefield Hardline* están adaptados a partir de localizaciones de la campaña, son grandes y tienen elementos destructibles (un paso más en el sistema "levolution" que ya vimos en *BF4*). En Los Ángeles nos encontramos con seis escenarios muy diferentes: Downtown en el centro financiero (el mapa de la primera beta) además de un banco, los suburbios en South Central, la zona industrial, una casa en las colinas de Hollywood y una plantación de marihuana. Justo al otro lado del país, en Florida, el nivel Riptide nos muestra una lujosa casa en la playa y Everglades, como su propio nombre indica, está ambientado en una zona pantanosa... Aunque en este juego no tengamos un "huevo de pascua" con un tiburón gigante como en *Battlefield 4*, sí que hemos visto cocodrilos. Para terminar, y como pudimos disfrutar en la segunda beta del juego, está el escenario Dustbowl; el más abierto de todos, ambientado en el desierto. El uso de vehículos (desde helicópteros a planeadoras, pasando por furgones y coches patrulla) está condicionado por el tamaño de estos mapas y algunos modos, como Hotwire o Conquest, no se pueden jugar en cualquiera de ellos. En general, observamos más nivel de detalle que en el juego anterior, con predominio del asfalto y una disposición más vertical del campo de batalla.

MAPAS DISPONIBLES

1. Downtown
2. Bank Job
3. The Block
4. Dust Bowl
5. Hollywood Heights
6. Growhouse
7. Derailed
8. Riptide
9. Everglades



Podremos afrontar la típica batalla por equipos, pero si buscamos algo diferente, tendremos ocasión de rescatar rehenes, proteger a un VIP... O robar coches.

MODOS

Aquí es donde la ambientación policial se deja notar. Por supuesto que vuelven los modos clásicos de *Battlefield*, aunque las persecuciones y los atracos le añaden un atractivo adicional.

CONQUEST: el modo más emblemático de la saga. Se trata de controlar una serie de bases repartidas por el mapa, bien con agentes a pie o con vehículos de cualquier tipo. Nuestra puntuación depende de las bases y el tiempo que estén bajo nuestro control.

TEAM DEATHMATCH: la clásica batalla por equipos, sin restricciones en el uso de armas. Dos grupos de infantería, policías y ladrones, sin vehículos. Y las reglas son muy sencillas: gana el equipo que más enemigos consiga eliminar.

HEIST: una versión salvaje de un clásico atraco a un banco. Los criminales deben entrar en una cámara acorazada, reventarla y llevarse dos bolsas cargadas de dinero, mientras la policía trata de evitarlo por todos los medios.

BLOOD MONEY: un furgón blindado, cargado de dinero, sufre un accidente durante un trayecto y los dos bandos se enfrentan para conseguir el botín y llevarlo a zona segura. Cada equipo, además, puede atacar la base de sus rivales.

HOTWIRE: ahora el objetivo consiste en robar una serie de coches marcados y repartidos por el escenario. Mientras los criminales tratan de llevárselos a su guarida, la poli debe perseguirlos (y abatirlos) con su propia flota.

RESCUE: el equipo SWAT de la policía debe infiltrarse en una zona tomada por los delincuentes y rescatar a una serie de rehenes. Pero los criminales tienen un momento para planificar su defensa y atrincherarse en un "avispero". El estilo de juego asimétrico es una de las claves en este original modo de 5 vs 5.

CROSSHAIR: la traducción es literalmente "punto de mira". Se trata de un juego muy popular en otras disciplinas, como airsoft. Mientras el equipo policial debe proteger a un VIP, los criminales tratarán de abatirlo. La cosa se anima cuando descubrimos que no hay "respawn".

Las persecuciones y los atracos le añaden un extra de originalidad a los modos de juego clásicos de la saga.



¿QUÉ HAY DE

Remasterizaciones, "remakes", "reboots"... Distintas formas de poner al día un juego ya conocido que, nos gusten o no, están más de actualidad que nunca.

Aunque ahora están más de moda que nunca, las revisiones de juegos ya conocidos con añadidos y/o mejoras no son un fenómeno nuevo (podemos encontrar no pocos ejemplos mucho antes de que existieran las consolas de Sony). Ni siquiera es una tendencia exclusiva de este sector: en el cine y la música es mucho más salvaje y, curiosamente, la gente se queja menos (tal vez sea por la diferencia de precios: un disco o una peli en DVD o Blu-ray suelen ser más baratos). El caso es que, sin ser PS4 retrocompatible, las compañías han encontrado su particular "gallina de los huevos de oro" rescatando de su catálogo juegos o franquicias queridas por el público con la esperanza de hacerle volver a pasar por caja. Pero hay varias maneras de hacerlo. La primera es lo que los norteamericanos llaman "reboot", un reinicio de la saga: coger sus fundamentos básicos y "empezarla de nuevo" apoyándose en la superior tecnología actual. Ejemplos de "reboots" tenemos muchos: el último *Tomb Raider, Splatterhouse, DmC: Devil May Cry*...

¿Remasterización o "remake"?

Detengámonos en estos dos conceptos que tienen a confundirse. Hablamos de "remake" cuando, como su nombre indica, el juego ha sido "rehecho" (o al menos en gran parte), pero manteniendo en buena medida su desarrollo original. Un buen ejemplo es *Oddworld: Abe's Oddysee New'n Tasty*, un "remake" de un juego de PSone de 1997 que, aunque conserva su desarrollo 2D y el 80% de los puzzles son



■ *New'n Tasty* es un "remake" de *Oddworld: Abe's Oddysee* con gráficos rehechos en 3D, scroll continuo, nuevos retos...

■ *God of War Collection* abrió la caja de Pandora de los "HD Collection" en PS3. Luego vendrían los de *MGS, ZoE, Jak and Daxter*...

■ *Grim Fandango* es una remasterización de un clásico de PC de 1998 que llega con extras, como audiocomentarios de sus creadores.

■ *Resident Evil HD Remaster* es una remasterización en alta definición del juego de Game Cube que a su vez es un "remake" del *RE* original.

■ *Final Fantasy Type-0* es una remasterización HD de un juego de PSP. Pese a los esfuerzos de Square Enix, se nota en el apartado gráfico...

■ *GTA San Andreas* estuvo en PS Store como Clásico de PS2 "mondo y lirondo". Rockstar lanzó en 360 una versión HD con logros, que esperamos ver en PS4.

NUEVO, VIEJO?

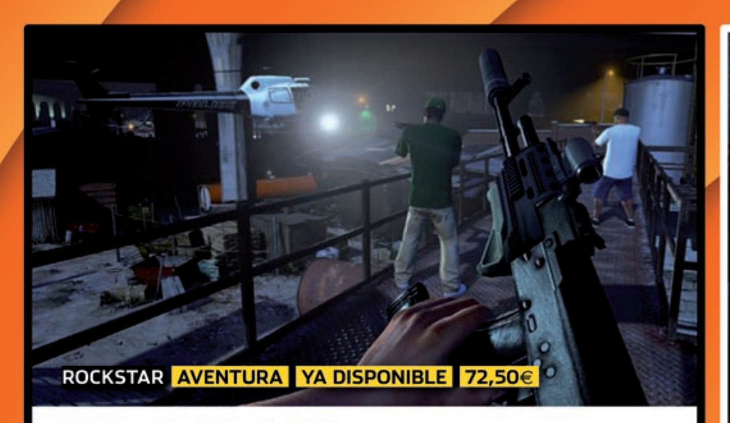
los mismos, ahora ofrece gráficos 3D, scroll continuo (el original se dividía en "pantallas"), nuevas zonas... En cambio, una remasterización es el mismo juego pero con el correspondiente "filtro HD" (si viene de los tiempos de PS2) o mejoras en la resolución y en su fluidez (1080 p y 60 fps es lo habitual en una remasterización de un juego de PS3 a PS4). Esta tendencia se inició en PS3 con *God of War Collection* y seguiría con otros packs HD no menos molones como los de *Metal Gear Solid, Ico & Shadow of the Colossus, Jak & Daxter Trilogy*... Éxitos de PS2 que lucen muy bien en HD, salvo ciertas secuencias de vídeo en algunos de ellos. En PS4 el fenómeno va en aumento: la consola no lleva ni dos años a la venta y ya tiene casi 20 remasterizaciones de PS3, en algunos casos de juegos que llevaban escasamente un año a la venta. Muchos ponen el grito en el cielo, pero lo cierto es que estos "remastered" han contribuido a amenizar el tristón panorama de los primeros meses de vida de la consola, hasta el punto de que hoy por hoy, dos de los mejores juegos de PS4 entran dentro de esta categoría: *GTA V* y *The Last of Us Remasterizado*.

Remasterizando los reboots y los remakes

El empuje de esta tendencia es tal que ya estamos viendo "remasterizaciones de reboots" (los citados *DmC* y *Tomb Raider*) e incluso "remasterizaciones de remakes" como el reciente *Resident Evil HD Remaster*, que es una remasterización HD del juego de Game Cube que a su vez es un "remake" del *Resident Evil* original.

En muchos casos, para hacer más atractiva la compra, las compañías incluyen en estas remasterizaciones, además de las mejoras técnicas, extras como nuevos contenidos creados para la ocasión (como poder jugar a *GTAV* en primera persona) o, sobre todo, todos los DLC que en su momento fueron apareciendo, introduciendo en la ecuación el "componente GOTY". Incluso hay casos en los que se meten varios juegos (como en *Borderlands: Una Colección Muy Guapa*, que sería todavía más guapa si incluyera también el primero). Sacacuartos o no, lo cierto es que suponen una buena oportunidad para volver a disfrutar de juegazos en su mejor o más completa versión; o bien de descubrirlos si en su día se nos escaparon. Eso sí, no deberían pasarse con los precios...

REMASTERIZACIONES

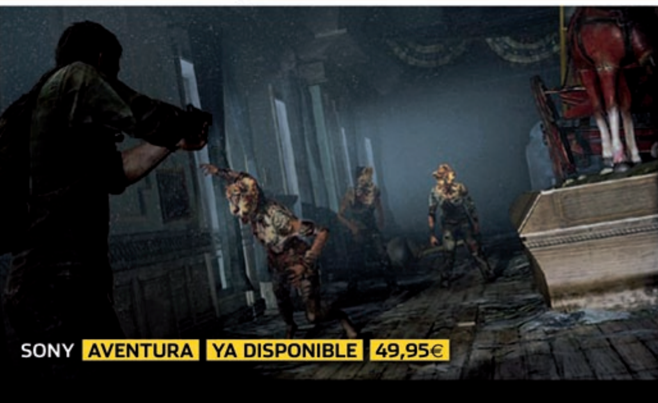


ROCKSTAR AVENTURA YA DISPONIBLE 72,50€

GTA V

★ **De qué va:** el "sandbox" de Rockstar nos traslada a la ciudad de Los Santos (Los Ángeles) y a sus alrededores, donde vivimos las peripecias de tres delincuentes muy diferentes: Michael, Franklin y Trevor. Es uno de los juegos más completos de los últimos años.

★ **Novedades que aporta:** es, sin duda, la remasterización más trabajada de todas cuantas han visto la luz. La principal novedad es la perspectiva en primera persona, con 3.000 animaciones hechas para la ocasión. El apartado gráfico está mejorado, a 1080 p y 30 fps, con mayor distancia de dibujado, mayor densidad de tráfico, más animales salvajes o mejores efectos climatológicos. La banda sonora cuenta con la friolera de 150 canciones nuevas. *GTA Online* admite hasta 30 jugadores y permite importar nuestro personaje de PS3.



SONY AVENTURA YA DISPONIBLE 49,95€

The Last of Us Remasterizado

★ **De qué va:** el juego de Naughty Dog muestra la historia de Joel y Ellie, un adulto y una adolescente que deben sobrevivir en un mundo devastado por la infección de un hongo. Su emotiva narrativa está a años luz de, prácticamente, cualquier otro título.

★ **Novedades que aporta:** incluye de serie en el disco el DLC *Left Behind*, sin necesidad de descargarlo. El apartado visual ya era muy bueno en PS3, pero cuenta con mejoras en cuanto a la distancia de dibujado, los efectos de partículas o las texturas. Corre a 1080 p y 60 fps, con la posibilidad de fijar la tasa de imágenes a 30 fps. Otra novedad es la adición de un modo Foto para capturar cualquier momento. A eso hay que añadir la inclusión de ocho mapas extra para el multijugador online y del modo de dificultad "realista".



SQUARE ENIX AVENTURA YA DISPONIBLE 59,95€

Tomb Raider Definitive Ed.

★ **De qué va:** este "reseteo" de *Tomb Raider* nos muestra los duros comienzos de Lara Croft como arqueóloga en una isla perdida del Pacífico. Las mecánicas de exploración, la escalada o los tiroteos funcionan a la perfección, con un estilo similar al de *Uncharted*.

★ **Novedades que aporta:** el estudio Nixxes hizo una gran remasterización del juego de Crystal Dynamics. El apartado técnico luce a 1080 p y cuenta con múltiples novedades en el modelado de la protagonista: una nueva cara, tecnología TRESS FX para simular el pelo, mayor densidad de polígonos, mejores efectos de barro y sangre sobre la piel... Los entornos cuentan también con mejores efectos de partículas o texturas con el cuádruple de resolución. Finalmente, se incluyen de serie todos los contenidos descargables.



DEEP SILVER AVENTURA DE ACCIÓN YA DISPONIBLE 49,95€

Saints Row IV Re-Elected

★ **De qué va:** el alocado "sandbox" de Volition convierte al líder de los Saints en el presidente de Estados Unidos, de modo que, nada más ser elegido, se ve obligado a hacer frente a una invasión de alienígenas, con ayuda de superpoderes: volar, correr a toda pastilla...

★ **Novedades que aporta:** en cuanto a contenido, ofrece todos los DLC que se lanzaron en PS3, tanto los de historia (*How the Saints Save Christmas* y *Enter the Dominatrix*) como los de armas y personalización. Hay un pack que incluye también la expansión *Gat Out of Hell*, ambientada en el infierno y que no está en la edición básica. Técnicamente es una remasterización muy floja: la resolución es mayor y hay más texturas, pero el acabado es muy discreto, casi más propio de un juego de PS3 que de uno de PS4.

DE PS3 A PS4

Aunque a muchos no os gusten, estas remasterizaciones de éxitos de PS3 a PS4 con mejoras y extras suponen una buena oportunidad de volver a disfrutar de juegazos en su mejor o más completa versión. Y lo cierto es que suelen funcionar bastante bien en ventas.



DEEP SILVER | SHOOT'EM UP | YA DISPONIBLE | 39,95€

Metro: Redux

★ **De qué va:** este pack, que incluye *Metro 2033* y *Metro Last Light*, nos enfrenta a los horrores que habitan el suburbano de Moscú, en un futuro postapocalíptico.
★ **Novedades que aporta:** *Metro 2033* es un juego que no salió en PS3, por lo que es una gran oportunidad para disfrutarlo. Las mejoras gráficas se escriben en forma de 60 fps, iluminación avanzada, clima dinámico, personajes más detallados o mejores efecto de humo y fuego. También hay mejoras jugables, como una IA más clarividente, un control mejorado o la opción de elegir entre dos estilos de juego: uno enfocado al "survival" y otro, a la acción. Se incluyen todos los DLC.



TELLTALE GAMES | AVENTURA GRÁFICA | YA DISPONIBLE | 30,99€

The Walking Dead Season 1/2

★ **De qué va:** Telltale Games sorprendió a todos con esta IP, inspirada en el cómic de Robert Kirkman. En la piel de Lee Everet y Clementine, debemos huir de los zombis tomando numerosas decisiones.
★ **Novedades que aporta:** las dos entregas que ha habido hasta ahora de *The Walking Dead*, que se tienen que adquirir por separado, no presentan grandes diferencias entre sus versiones. El peculiar estilo del juego, con sus coloridos gráficos y su jugabilidad pausada no dan mucho pie a los cambios. El "frame rate" es más estable, pero la cosa no va más allá.



SQUARE ENIX | AVENTURA | YA DISPONIBLE | 59,99€

Sleeping Dogs Definitive Edition

★ **De qué va:** el policía Wei Shen debe infiltrarse en las triadas de Hong Kong para desmantelarlas desde dentro. Como "sandbox", tiene una gran personalidad.
★ **Novedades que aporta:** se incluyen de serie veinticuatro contenidos descargables, entre los que se cuentan las expansiones jugables *Year of the Snake* y *Nightmare in North Point*. La mejoría técnica es considerable, con una resolución de 1080 p, una nueva iluminación, mayor densidad de tráfico y peatones, efectos de niebla mejorados, texturas más detalladas, mayor fidelidad del audio...



WARNER | LUCHA | YA DISPONIBLE | 59,99€

Injustice: Gods Among Us Ultimate Edition

★ **De qué va:** este juego de lucha de NetherRealm Studios, responsables de *Mortal Kombat*, junta en un mismo ring a diversos superhéroes y villanos de DC Comics, como Batman, el Joker, Superman, Flash o Wonder Woman.
★ **Novedades que aporta:** la edición definitiva de este título también salió en PS3 y PS Vita, por lo que el apartado técnico no supone una gran evolución. Aun así, esta remasterización, desarrollada por High Voltage, es interesante, pues ofrece todos los contenidos descargables de serie, como 40 diseños extra para los personajes o 60 misiones adicionales.

TODAS las REMASTERIZACIONES DISPONIBLES

PS4 no lleva ni dos años a la venta y ya tiene en su catálogo cerca de 20 remasterizaciones de juegos de PS3. En todos los casos ofrecen mejoras gráficas (resolución a 1080 p, mayor fluidez llegando a los 60 fps estables en algunos casos) y muchos de ellos recopilan todo el material recogido en los distintos DLC e incluso pueden aportar contenidos nuevos.

Air Conflicts: Vietnam Ultimate Edition
BITCOMPOSER | Simulador de vuelo | 49,95€

Akiba's Trip Undead & Undressed
BANDAI NAMCO | Acción | 51,99€

Dead or Alive 5: Last Round
TECMO KOEI | Lucha | 39,95€

Diablo III: Ultimate Evil Edition
ACTIVISION BLIZZARD | Acción | 69,95€

DmC Definitive Edition
CAPCOM | Acción | 39,95€

Dynasty Warriors 8 Complete Edition
TECMO KOEI | Acción | 59,95€

Final Fantasy XIV A Realm Reborn
SQUARE ENIX | Rol masivo online | 34,99€

GTA V
ROCKSTAR | Aventura de acción | 72,59€

Injustice: Gods Among Us Ultimate Edition
WARNER | Lucha | 59,99€

Metro: Redux
DEEP SILVER | Aventura | 39,95€

Saints Row IV Re-Elected
DEEP SILVER | Aventura de acción | 49,95€

Sleeping Dogs Definitive Edition
SQUARE ENIX | Acción | 59,99€

Terraria
505 GAMES | Sandbox | 20,50€

The Last of Us Remasterizado
SONY | Aventura | Ya disponible | 49,95€

Tomb Raider Definitive Edition
SQUARE ENIX | Aventura | 59,99€

Rayman Legends
UBISOFT | Plataformas | 29,95€

Walking Dead Season 1/2
TELLTALE GAMES | Aventura gráfica | 30,99€

Warriors Orochi 3 Ultimate
KOEI | Acción | 59,95€

Y LOS QUE ESTÁN PO



CAPCOM | ACCIÓN | VERANO | PRECIO SIN CONFIRMAR

Devil May Cry 4

★ **De qué va:** es la cuarta entrega de la saga de demonios de Capcom, que vio la luz en PlayStation 3 en 2008. No es la mejor, pero cumplía con creces. En esta ocasión, Dante cede mucho de su protagonismo a Nero, un cazademonios que cuenta con un brazo diabólico que no sólo le sirve para luchar, sino también para agarrarse a diversos sitios. Como es habitual en la saga, es un "hack and slash" en el que espadazos y disparos se combinan de forma frenética.

★ **Novedades que aporta:** por ahora Capcom no ha dado grandes detalles de los cambios que incluirá esta remasterización. Se sabe que saldrá en verano y que correrá a 1080 p y 60 fps. Viendo lo que se ha hecho con *DmC*, es de esperar que se lance a precio reducido.

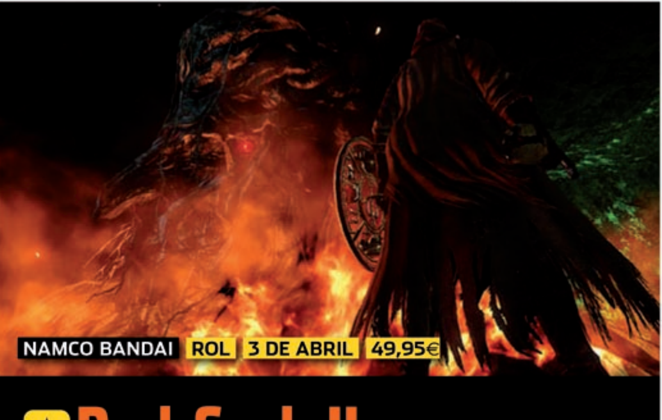


SQUARE ENIX | ROL | PRIMAVERA | 49,99€

Final Fantasy X / X-2 HD Remaster

★ **De qué va:** uno de los mejores juegos de rol de PS2 que ya dio el salto el año pasado a PS3 y a PS Vita con una remasterización HD que es en la que se basará la de PS4. Una nueva oportunidad de disfrutar de un J-RPG mágico e irrepetible, que además incluye todo el contenido de las versiones Internacionales y algunas secuencias de vídeo nuevas creadas específicamente para la ocasión.

★ **Novedades que aporta:** pues aparte de los gráficos HD y de los mencionados contenidos, *FFX/X-2* en PS4 conservará la función "cross save" (si tenemos una partida guardada en PS3 o Vita podremos continuarla en PS4). Además, permitirá alternar entre la BSO original y la remasterizada. Y si reservas te llevas una preciosa caja metálica con diseños del famoso ilustrador Yoshitaka Amano.



NAMCO BANDAI | ROL | 3 DE ABRIL | 49,95€

Dark Souls II Scholar of the First Sin

★ **De qué va:** PS4 también va a recibir una versión mejorada de este fascinante juego de rol de acción que pondrá a prueba tu habilidad y tu paciencia. Los que tengáis *Dark Souls II* en PS3 ya habéis podido descargar de forma gratuita la actualización *Scholar of the First Sin* con todos sus añadidos (salvo las mejoras gráficas de PS4).

★ **Novedades que aporta:** y los que queráis disfrutarlo directamente en PS4 lo tendréis disponible a partir del 3 de abril. Incluye el *Dark Souls II* original, sus tres expansiones aparecidas hasta la fecha y los nuevos contenidos creados específicamente para la ocasión. Sus creadores aseguran que con el aumento de la resolución mejorará la experiencia, y además en PS4 los efectos de iluminación serán superiores. Y el Online también será optimizado.

CAPCOM | LUCHA | PRIMAVERA | 49,99€

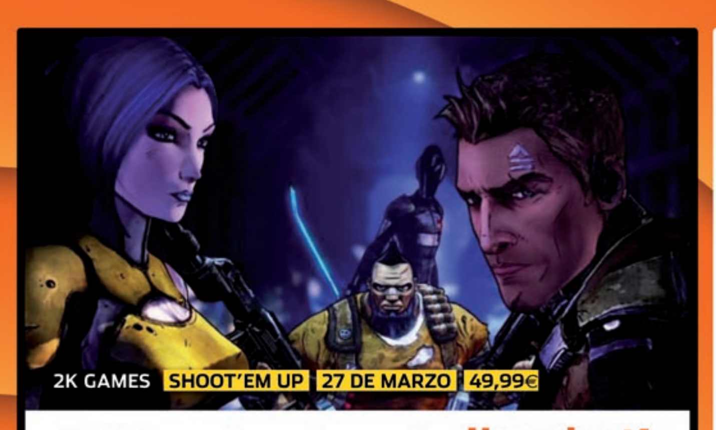
Ultra Street Fighter IV

★ **De qué va:** *Ultra Street Fighter IV* es la versión definitiva del juego de lucha 1 vs 1 que revitalizó el género. A mediados del año pasado lo recibimos en PS3 y esta primavera llegará a PS4 como aperitivo perfecto para *Street Fighter V*, que como sabéis será exclusivo de PS4... Bueno, también saldrá en PC), permitiendo el juego cruzado entre ambas plataformas.

★ **Novedades que aporta:** traerá todos los añadidos que vimos en la versión *Ultra* (a saber: cinco personajes extra que son Hugo, Rolento, Elena, Poison y Decapre; seis nuevos escenarios; un mayor equilibrio entre luchadores; modo Entrenamiento Online para poder entrenar con nuestros amigos; Modo Batalla en Equipo ofrecerá la posibilidad de celebrar combates online 3 contra 3...). Además, también incluirá de serie todos los trajes de los DLC. Será la mejor forma de despedirnos de esta entrega.

OR LLEGAR...

Os guste o no, las remasterizaciones HD son una tendencia imparable en nuestros días y de cara a un futuro cercano ya hay un puñado de nuevos títulos anunciados. Si en su momento se os escaparon en PS3 por la razón que fuera, es una estupenda oportunidad de disfrutarlos con algunas mejoras y extras.



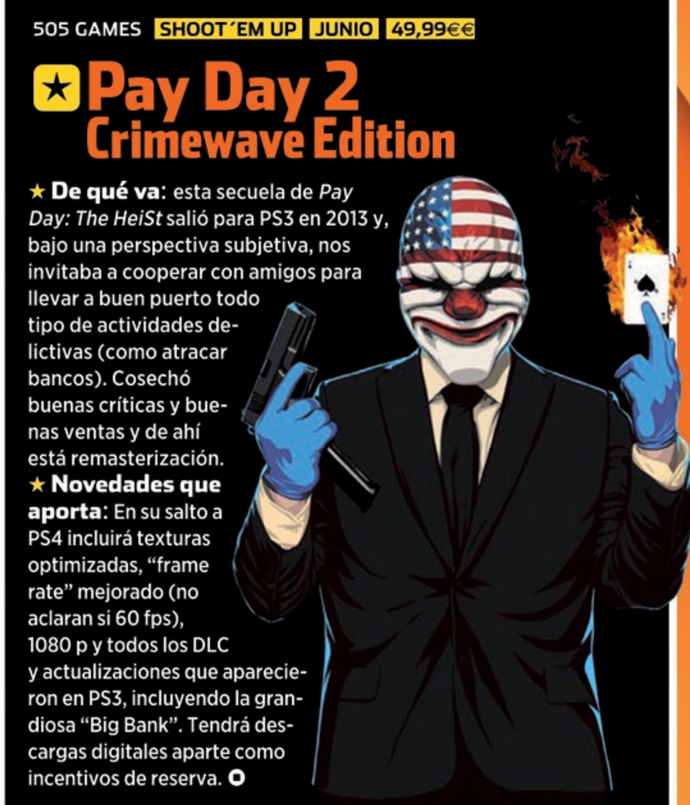
2K GAMES | SHOOT'EM UP | 27 DE MARZO | 49,99€

Borderlands Una colección muy guapa

★ **De qué va:** con una peculiar mezcla de shooter, rol, sandbox y multijugador cooperativo, esta saga ha sido una de las más aclamadas de los últimos años. Su estilo y su humor no tienen parangón.
★ **Novedades que aporta:** el pack incluirá dos juegos en uno (*Borderlands 2* y *Borderlands The Pre-Sequel*), con todos los DLC incorporados, lo cual es decir mucho, pues eso implica tanto personajes como expansiones de la historia que pueden dar, en conjunto, para cientos de horas. El apartado técnico correrá a 1080 p y 60 fps, aunque, dado el estilo "cel shading", no parece que el salto vaya a ser muy significativo. El cooperativo local se ampliará a cuatro personas (algo que antes sólo era posible online) y se podrán transferir las partidas que tuviéramos guardadas en PlayStation 3.

505 GAMES | SHOOT´EM UP | JUNIO | 49,99€€

Pay Day 2 Crimewave Edition



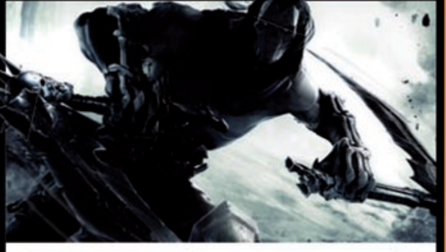
★ **De qué va:** esta secuela de *Pay Day: The HeiSt* salió para PS3 en 2013 y, bajo una perspectiva subjetiva, nos invitaba a cooperar con amigos para llevar a buen puerto todo tipo de actividades delictivas (como atracar bancos). Cosechó buenas críticas y buenas ventas y de ahí está remasterización.
★ **Novedades que aporta:** En su salto a PS4 incluirá texturas optimizadas, "frame rate" mejorado (no aclaran si 60 fps), 1080 p y todos los DLC y actualizaciones que aparecieron en PS3, incluyendo la grandiosa "Big Bank". Tendrá descargas digitales aparte como incentivos de reserva.



KOEI TECMO | ACCIÓN/ESTRATEGIA | 20 DE MARZO | 59,95€

BladeStorm Nightmare

★ **De qué va:** las batallas multitudinarias de Omega Force se libran en esta ocasión en el contexto de la Guerra de los Cien Años. Como mercenario podemos comandar distintos tipos de unidades en misiones para el bando inglés o para los franceses.
★ **Novedades que aporta:** sus creadores prometen mejoras en el apartado gráfico y esperemos que sea así, ya que el original tiene 8 años y en su día tampoco era muy espectacular. Añadirá el modo Nightmare (con una historia "alternativa" en la que salen bestias fantásticas) y cooperativo para cuatro jugadores.



NORDIC GAMES | AVENTURA DE ACCIÓN | SIN CONFIRMAR | SIN CONFIRMAR

Darksiders II Definitive Edition

★ **De qué va:** en esta aventura de acción manejamos a Muerte, el más letal de los cuatro Jinetes del Apocalipsis, en un desarrollo variado, duradero y muy divertido con algunos toques roleros.
★ **Novedades que aporta:** después de que Amazon lo tuviese listado, a su editora Nordic Games no le quedó más remedio que reconocer su existencia, aunque no confirmó más detalles sobre las mejoras o añadidos que incorporará (esperemos que 1080 p y 60 fps, que le sentarían muy bien). Lo esperamos, eso sí, en algún momento de este año.

REMASTERIZACIÓN de CLÁSICOS

En los próximos meses, PlayStation 4 recibirá también las remasterizaciones de algunos juegos que marcaron un antes y un después en la industria de los videojuegos. A diferencia de lo que sucede con la mayoría de títulos, en este caso se trata de juegos de los 90.

PS4 / PS VITA | DOUBLE FINE

Day of the Tentacle

Es una de las aventuras gráficas más influyentes de la historia. Aún no hay fecha ni características, pero, dado que su responsable es Tim Schafer, es de esperar que sea una revisión como la de *Grim Fandango*.

PS4 | SQUARE ENIX

Final Fantasy VII

Muchos lo consideran el mejor juego de la historia y, en primavera, Square Enix va a darles a los usuarios de PS4 la opción de volver a jugarlo. La lástima es que va a ser una simple remasterización, cuando todo el mundo clamaba por un "remake".

RUMORES Y DESEOS

PS3 QUANTIC DREAM (SONY) AVENTURA

★ Beyond: Dos Almas

★ **De qué va:** una aventura muy "cinematográfica" que a base de "quicktime events" y toma de decisiones narra de forma desordenada distintos capítulos en la vida de Jodie Holmes, que tiene un "amigo muy especial".

★ **Probabilidad de verlo remasterizado:** en 2014 hubo rumores que parecían consistentes. Incluso apareció listado en un par de tiendas. Pero de momento, nada. Aunque no lo descartemos...



PS2 ATARI (SONY) AVENTURA

★ Fahrenheit

★ **De qué va:** una ola de misteriosos e inexplicables asesinatos asola Nueva York. Lo investigaremos manejando a varios personajes en otra cinematográfica aventura de David Cage en la que los quicktime events tienen también mucho peso.

★ **Probabilidad de verlo remasterizado:** nos las prometíamos muy felices, pero de momento sólo está para Steam e iOS...

PS3 ROCKSTAR AVENTURA DE ACCIÓN

★ Red Dead Redemption

★ **De qué va:** decir que es "un *GTA* ambientado en el lejano Oeste con una inolvidable historia de fondo y un protagonista, John Marston, tremendamente carismático" es quedarse corto. Es uno de los mejores juegos de PS3.

★ **Probabilidad de verlo remasterizado:** tras el excelente remasterizado de *GTA V* se rumoreó que podrían hacer éste. Pero esos rumores nacen de las ganas que tenemos de volver a jugarlo...



PS3 BETHESDA ROL

★ Fallout



★ **De qué va:** *Fallout 3* y *Fallout New Vegas* fueron dos mastodónticos juegos de rol ambientados en un futuro devastado por una guerra nuclear. De lo mejor en su género en PS3.

★ **Probabilidad de verlo remasterizado:** hace tiempo se rumoreó como una posibilidad para abrir boca ante el anuncio de *Fallout 4*. De momento, ni una cosa ni otra. ¿En el E3?

PS3 NAUGHTY DOG AVENTURA DE ACCIÓN

★ Uncharted

★ **De qué va:** en PS3 disfrutamos de las tres aventuras de este cazatesoros que viaja por el mundo a lo Lara Croft. Trepidante mezcla de acción, saltos y puzzles tan espectacular y resultona que la propia Lara tomo buena nota para su "reboot".

★ **Probabilidad de verlo remasterizado:** el año pasado sonaron campanas... pero no se confirmó. Nosotros vemos muy factible un "*Uncharted: Trilogía*" porque... ¿Se os ocurre mejor aperitivo para *Uncharted 4*? Esperamos que se anuncie en este E3.



PS3 BIOWARE (EA GAMES) ROL

★ Mass Effect

★ **De qué va:** la epopeya espacial del comandante Shepard es una de las mejores cosas que le han pasado a los videojuegos en la última década, pese a que en PS3 los disfrutamos con cierto retraso.

★ **Probabilidad de verlo remasterizado:** al igual que pasa con los *Fallout* o los *Uncharted*, hace tiempo que se viene rumoreando la posibilidad de que en BioWare remastericen su trilogía *Mass Effect*. Y al parecer, al estudio no le desagrada la idea. Una vez más, suponemos que hasta el E3 no sabremos nada al respecto.

Para terminar, vamos a dar rienda suelta a nuestros deseos con esta lista de juegos que nos gustaría ver remasterizados. Muchos de ellos se rumorea que terminarán apareciendo aunque aún no están confirmados (habrá que estar atentos a los anuncios del próximo E3) y otros son simples anhelos nuestros. Aunque podríamos añadir algunos más, seguro que estáis de acuerdo con nosotros en que todos ellos quedarían de lujo en HD.





PS2 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN

GTA San Andreas

★ **De qué va:** una historia de pandilleros en plan "sandbox" con tres ciudades y mucho campo entre medias. El mejor juego de PS2.

★ **Probabilidad de verlo remasterizado:** para celebrar su 10º aniversario lanzaron una versión HD con logros para 360. En PS3 no está, pero han quitado del Store el clásico de PS2. ¿Lo veremos pronto?



PS3 | BETHESDA | ROL

The Elder Scrolls

★ **De qué va:** esta saga rolera con ambientación de espada y brujería y desarrollo muy abierto nos encandiló en PS3 con *Oblivion* y *Skyrim*, la cuarta y la quinta entrega respectivamente.

★ **Probabilidad de verlo remasterizado:** pocas, la verdad. Aunque ya puestos, molaría que remasterizaran el tercero, *Morrowind*, que sólo salió en PC y Xbox.

GAMECUBE | CAPCOM | SURVIVAL HORROR

Resident Evil Zero

★ **De qué va:** Rebeca Chambers y Billy Coen protagonizan este survival horror ambientado poco antes de los sucesos narrados en el primer *Resident Evil* y que salió en GameCube en 2003 y en 2010 en Wii.

★ **Probabilidad de verlo remasterizado:** después de ver lo bien que les ha funcionado *Resident Evil HD Remaster* (que es una remasterización del "remake" de GameCube) nos encantaría que en Capcom se pusieran con *RE0*, que también salió en GameCube. Y ya puestos, con *RE2* y los demás. Por pedir...



PS2 | SQUARE ENIX | ROL

Dragon Quest VIII
El periplo del Rey Maldito

★ **De qué va:** es uno de los juegos de rol por turnos más queridos de todo el catálogo de PS2.

★ **Probabilidad de verlo remasterizado:** de momento no pasa de ser un deseo nuestro, ya que creemos que su "look" de dibujos animados quedaría de lujo en HD. Y sería más fácil que el ansiado remake de *FFVII*...





DREAMCAST | SQUARE ENIX | ROL

Shenmue

★ **De qué va:** dos aventuras de acción adelantadas a su tiempo que salieron en Dreamcast en 2000 y 2001 y cuyo desenlace quedó para una tercera entrega que no llegó a ver la luz...

★ **Probabilidad de verlo remasterizado:** no entendemos cómo Sega no lanza los dos *Shenmue* en HD con lo que le ha gustado siempre "rescatar" sus clásicos. Y de *Shenmue 3* ni hablamos...

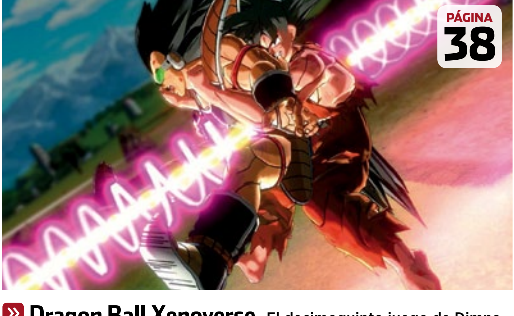
NOVEDADES



PÁGINA 32

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2

Dos parejas de héroes en un ambiente oscuro y sobrecogedor, zombis y monstruos, exploración y acción. Un nuevo *Resident Evil* que te sorprenderá.



The Order 1886. A finales del siglo XIX, una misteriosa orden con raíces en las leyendas artúricas lucha contra los licanos, una raza de monstruos que amenaza a la humanidad. A nosotros nos toca recorrer un espectacular Londres victoriano para descubrir qué hay detrás...



Dragon Ball Xenoverse. El decimoquinto juego de Dimps basando en el universo Dragon Ball nos sorprende con una divertida propuesta: crearnos de cero a nuestro propio guerrero y cambiar los acontecimientos de la trama de Dragon Ball Z, viajando en el tiempo.

PÁGINA 40

Final Fantasy Type-0 HD. Este juego de rol de acción se desarrolló para PSP y nunca salió de Japón... Hasta ahora, que lo hace para PS4, con gráficos HD y con una jugabilidad más cercana a los *Final Fantasy* clásicos que a las últimas entregas de la saga.

¡PRIMAVERA!

Mientras esperamos los juegazos que aguardan de cara a primavera, podemos ir disfrutando de los últimos lanzamientos de este principio de año, que no deja de sorprendernos. Este mes analizamos juegos para todos los gustos, desde el peliculero *The Order 1886* y su fastuosa puesta en escena a lo nuevo de *Dragon Ball*, que nos invita a cambiar el pasado con un luchador creado por nosotros mismos. Hasta tenemos un *Final Fantasy*, que recupera la esencia de los juegos de la saga pese a no tener combates por turnos, y un *Resident Evil* que sin volver a los "orígenes" se aleja de la locura de tiros que fue *Resident Evil 6*. Y como remate, remasterizaciones para todos los gustos, desde *Dead or Alive 5* o *DmC*, a *Zombie Army Trilogy*, directo de PC sin llegar a pasar por PS3. Y los que gustéis de propuestas diferentes, no perdáis de vista *Apotheon*, os sorprenderá.

PS4

PS3

PS VITA

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49 **Deficiente.** Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.

49-59 **Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.

60-69 **Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.

70-79 **Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.

80-89 **Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.

90-94 **Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.

95-100 **Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



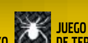
Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



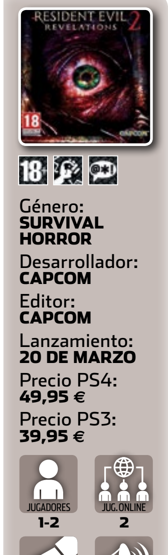
Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.



El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:


 EDAD RECOMENDADA  CONTENIDO DISCRIMINATORIO  DROGAS  SE DICEN PALABROTAS  SEXO  JUEGO DE TERROR  CONTENIDO VIOLENTO  ENSEÑA A JUGAR  EDAD JUEGO EN RED



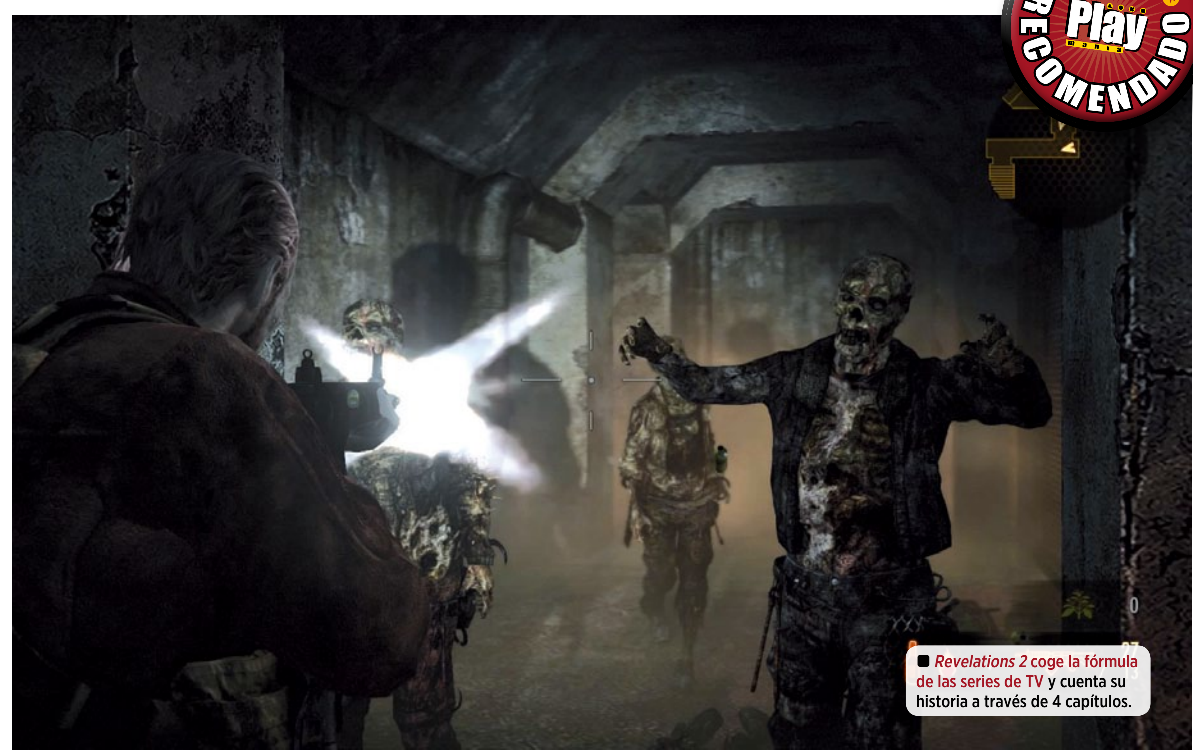


Género: **SURVIVAL HORROR**
Desarrollador: **CAPCOM**
Editor: **CAPCOM**
Lanzamiento: **20 DE MARZO**
Precio PS4: **49,95 €**
Precio PS3: **39,95 €**

JUGADORES **1-2**
JUG. ONLINE **2**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

www.residentevil.net

JUEGO RECOMENDADO Play



Revelations 2 coge la fórmula de las series de TV y cuenta su historia a través de 4 capítulos.



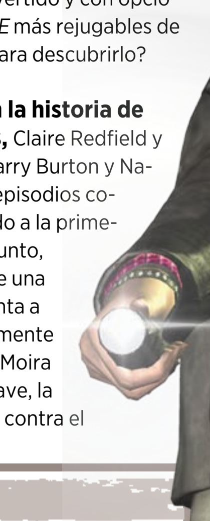
CUANDO LA **AVENTURA** Y EL HORROR LLEGAN POR CAPÍTULOS

Resident Evil Revelations 2

Capcom retoma la "subsaga" *Revelations* para insuflar nuevos aires a su veterana saga de "survival horror". ¿Logrará convencer a sus fans esta vez?

Tras las críticas que recibió por *Resident Evil 6* y su excesiva acción, Capcom ha elegido la "subsaga" *Revelations* para intentar congraciarse con sus fans. Unos fans que estaban con la mosca detrás de la oreja y más aún desde que se anunciaron sus primeras características, como la división en episodios que se lanzarían de forma digital durante 4 semanas consecutivas. Un planteamiento que a priori suscitó dudas, pero que ahora, recopilados en formato físico, podemos jugarlos del tirón como un *RE* tradicional. La pregunta entonces es, ¿merece la pena? En muchos sentidos sí, aunque si esperas una vuelta a los orígenes del género, con menos acción, más puzzles y escasez de munición... pues no es lo que vas a encontrar. Pero ojo, que tampoco es la locura de gatillo fácil y con sistema de coberturas que acabó siendo *RE6*. *Revelations 2* convence sobre todo porque es, ante todo, divertido y con opciones que lo hacen uno de los *RE* más rejugables de los últimos tiempos. ¿Listos para descubrirlo?

***Revelations 2* se centra en la historia de dos parejas de personajes,** Claire Redfield y Moira Burton por un lado, y Barry Burton y Natalia Korda por otro. En los 4 episodios comenzamos siempre manejando a la primera dupla, para llegados a un punto, manejar a la otra. Dos caras de una misma historia que nos presenta a "La Autoridad", una siniestra mente que ha secuestrado a Claire y Moira (y otros miembros de Terra Save, la organización en la que luchan contra el



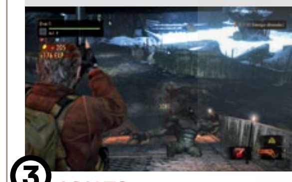
ANTERIORMENTE, EN *RESIDENT EVIL*...



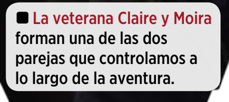
1 **SURVIVAL.** El juego mezcla acción y exploración, con ideas clásicas del género, como un limitado inventario para acarrear objetos.



2 **CAPÍTULOS.** La trama se reparte por 4 capítulos de 2-4 horas de duración. El disco añade dos extra centrados en Moira y Natalia.



3 **ASALTO.** Si la historia te sabe a poco, este modo adicional plantea más de 100 misiones que son un verdadero vicio.

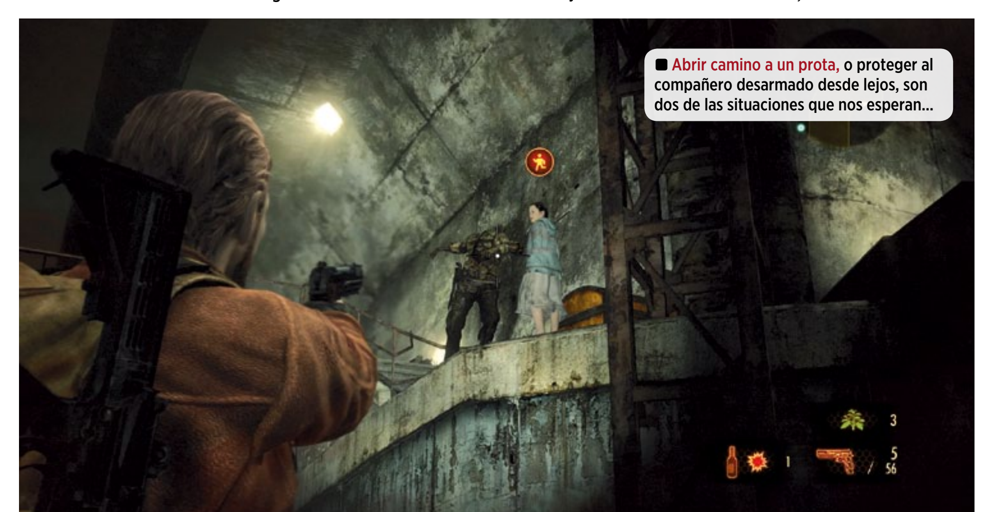


La veterana Claire y Moira forman una de las dos parejas que controlamos a lo largo de la aventura.

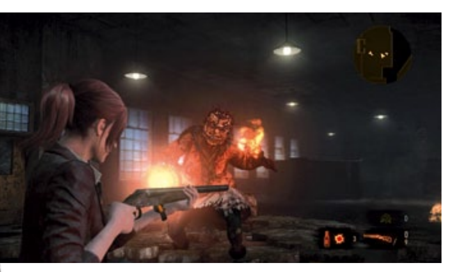
■ La acción sigue siendo la constante principal, aunque no llega a los locos niveles de la anterior entrega numerada...

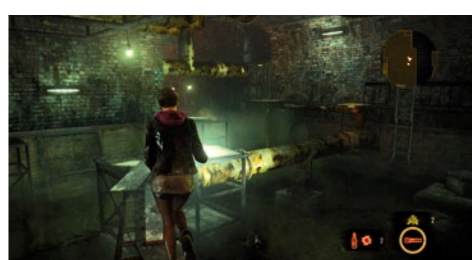


■ *Resident Evil 0* introdujo las parejas de "protas", pero en *RER2* Natalia y Moira tienen habilidades únicas, como descubrir ítems.

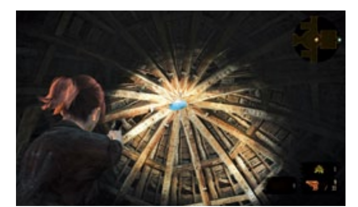


■ Abrir camino a un prota, o proteger al compañero desarmado desde lejos, son dos de las situaciones que nos esperan...

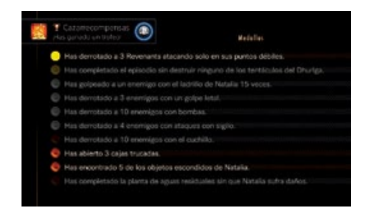




RAZONES PARA REPETIR EL HORROR



COLECCIONABLES. Cada capítulo encierra símbolos (estos azules), insectos y pinturas. Localizarlos todos lleva tiempo.



MEDALLAS. 10 por pareja en cada capítulo. Algunos son auténticos desafíos que pondrán a prueba tu habilidad.



PUNTOS PB. Con ellos podrás desbloquear extras como estas figuras, bocetos de diseño, vestimentas, efectos...

***RE Revelations 2* no recupera el espíritu del survival original, pero tampoco cae en el disparate de *Resident Evil 6*. Es una divertida apuesta, que a menudo tiende hacia la acción.**

bioterrorismo) para encerrarlos en una remota isla donde se están realizando experimentos con virus. Por su parte, Barry acudirá a la isla tras recibir una llamada de auxilio de su hija Moira, aunque nada más llegar se encontrará con la pequeña Natalia, una niña con extraños poderes sensoriales. Ambas parejas ofrecen un esquema similar: un personaje de acción, Claire y Barry, que son los que se encargan de disparar, y un personaje de apoyo, Moira y Natalia, que pueden revelar ítems escondidos, detectar y atontar enemigos...

Alternar el control entre los dos miembros de la pareja es uno de los pilares del juego. Con tan solo pulsar triángulo cambiamos de forma inmediata, sin cargas, y muchas veces es la única forma de poder avanzar, ya sea para colarnos por un pequeño agujero con Natalia o abrir una puerta con la palanca de Moira. Además, estas diferencias entre los protagonistas dan lugar a todo tipo de situaciones, como que la pareja se separe y el personaje "sin armas" deba huir o recurrir al sigilo para superar una zona. Aunque la consola puede manejar al segundo personaje si jugamos solos, la aventura resulta más divertida si la jugamos en cooperativo a pantalla partida con un amigo (no se puede online, por desgracia).
Esta edición en disco recopila los 4 capítulos que forman la historia y el modo Asalto (del que hablaremos más adelante), así como los extras del pase de temporada digital, que añade dos capítulos extra centrados en Moira y Natalia, así como el skin de Hunk para el modo Asalto (y sólo cuesta 24,99 euros). A esto añade contenidos exclusivos, como el skin de Albert Wesker y un paquete de mapas para el modo Asalto, cerrando así la versión más completa del juego. Lo único que no cambia en esta edición es la duración y las



■ Toda la aventura se puede disfrutar a pantalla partida. Online, incomprensiblemente, no.

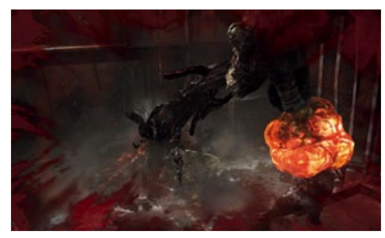
■ Podemos aprender más de 25 habilidades, algunas activas, otras pasivas, específicas de un personaje... Algunas tienen 3 niveles.



■ En estas mesas podemos mejorar las armas con las piezas que hayamos encontrado: más daño, capacidad...


No todos los capítulos son igual de buenos. El tercero, el mejor, comprime la esencia *RE* en apenas 3-4 horas de juego.


Algunas armas, como cierto rifle, sólo se pueden coger si la otra pareja ha hecho "algo" antes...


Las animaciones de las muertes siguen siendo grotescas, aunque ya no sorprenden tanto.


Algunos escenarios rompen la media y sorprenden con detalles escabrosos o guiños a otras entregas de la serie...


Los "puzzles" son muy evidentes y apenas pasan de encontrar o llevar una batería de un punto A a un punto B.

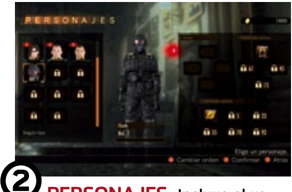
En su conjunto, *RER2* es una experiencia divertida, muy rejugable y adictiva, pero se nota que Capcom no ha puesto toda la carne en el asador (sobre todo en lo técnico).

posibilidades de los cuatro capítulos que conforman la trama, que vienen a dejar de media unas 2-4 horas cada uno. Es decir, que completar la historia supera las 10-12 horas. No todos resultan igual de intensos y divertidos, pero en líneas generales mantienen cierto equilibrio entre acción y exploración, a pesar de que los puzzles casi brillan por su ausencia o son sencillos.

Aunque de forma natural se van introduciendo nuevos enemigos y situaciones que hacen que el juego sea ameno hasta el final, no es menos cierto que la excesiva repetición de algunos de ellos acaba cansando (por ejemplo, los "metal head" que llevan una maza). No vamos a entrar en excesivos detalles por no reventar las sorpresas a nadie, pero el tercer capítulo es, probablemente, el que mejor condensa el espíritu *RE*: no falta algún que otro puzle, ni un enemigo final, ni huidas contrarreloj mientras suena una alarma... Además, todos los capítulos son rejugables, no sólo por los tres niveles de dificultad, sino por esconder tres tipos de coleccionables (uno común a las dos parejas y otro exclusivo de cada), así como por incluir medallas que nos invitan a realizar acciones específicas, como derrotar a X enemigos

LOS CONTENIDOS DE LA **EDICIÓN FÍSICA**


1 **MAPAS ASALTO.** Incluye un paquete de misiones exclusivas, que amplían aún más las opciones de este, ya de por sí, enorme modo.



2 **PERSONAJES.** Incluye el ya clásico skin de Hunk (incluido en el pase de temporada digital) y añade el de Albert Wesker en el modo Asalto.

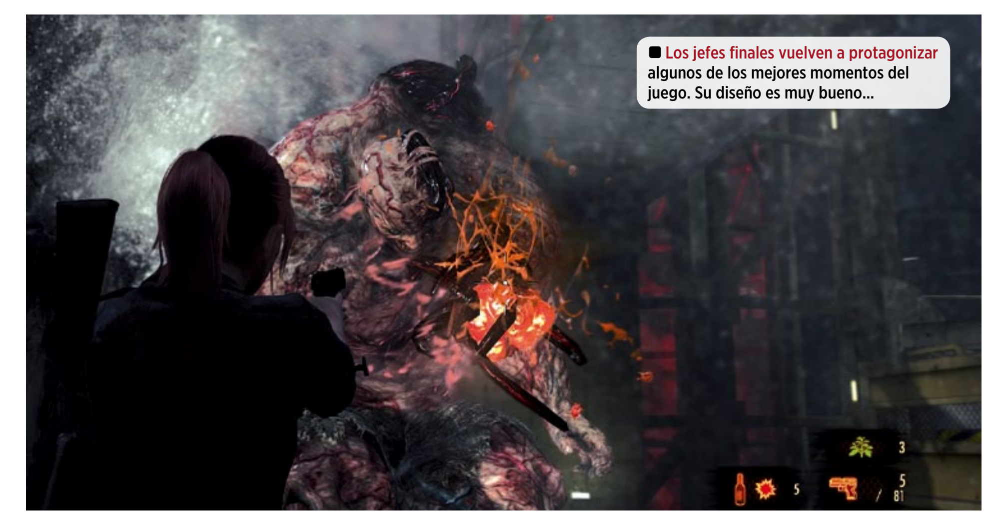

3 **CAPÍTULOS EXTRA.** Amplía las historias de Moira y Natalia, en los momentos en los que las "perdemos" de vista durante la aventura...



■ Presionando la zona táctil del Dual Shock 4 accedemos al inventario. Podemos compartir, dar y mezclar como queramos.



■ El juego encierra una tonelada de desbloqueables, desde armas a locas a apariencias clásicas para los protas, filtros de imagen...



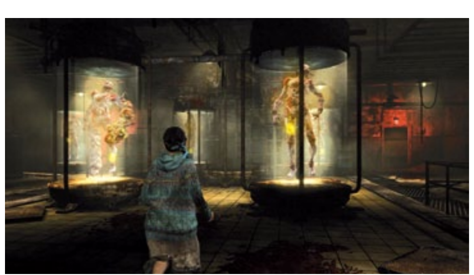
■ Los jefes finales vuelven a protagonizar algunos de los mejores momentos del juego. Su diseño es muy bueno...





atacando solo a su punto débil). Con estas medallas, y otras acciones, conseguimos puntos PB, con los que podemos desbloquear más de 27 habilidades, como causar más daño al disparar agachados, muchas de las cuales tienen 3 niveles. O incluso desbloquear un extenso catálogo de figuras 3D y galerías de imágenes, modos extra de visualización o apariencias extra para los protagonistas. Y eso sin haber mencionado que tiene dos finales, que hay piezas para mejorar las armas (que conseguimos al abrir unos cofres con Moira y Natalia) o del divertidísimo modo Asalto, un modo arcade en el que nos esperan más de 100 misiones, con XP y niveles, armas desbloqueables y más..

Técnicamente se nota que es un juego que aparece en dos generaciones y no termina de aprovechar al máximo ninguna de las dos. Tiene detalles buenos, como el diseño de las criaturas, aunque otros aspectos, como animaciones o el acabado de los entornos, peca en ocasiones de simple. Además, en PS4, pese a correr a 1080 p, la tasa de frames es inestable y baja hasta los 30 fps, afeando algo el resultado final. No podemos decir lo mismo de la BSO, probablemente de las mejores en el género, o del doblaje. Vale que todas las voces no resultan igual de buenas, pero en general el trabajo es soberbio, en especial la voz de "la Autoridad" (Michonne en "The Walking Dead"). Todo junto deja un buen juego, entretenido que, muy a menudo da la sensación de que podía haber llegado más lejos si Capcom le hubiera dedicado más tiempo y recursos. Un juego adictivo y rejugable, aunque con errores incomprensibles hoy en día, como que no podamos jugar la campaña cooperativa vía online. No pasará a la historia por ser el mejor *RE* o "el más aventurero", pero al menos divierte y no es el horror de acción de *RE6*. ■



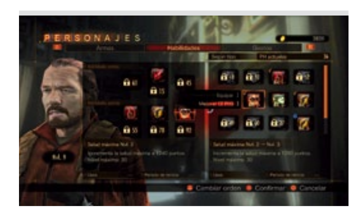
■ Gráficamente no impresiona. Tiene detalles buenos y otros no tanto, como las animaciones, que no siempre están a la altura.



■ El doblaje al castellano está cuidado, pero si prefieres el doblaje original, tiene selector independiente para voz y subtítulos.

» ASALTO, EL POZO DE LA DIVERSIÓN

Este modo ofrece más de 150 misiones, repartidas por distintas operaciones (y 3 niveles de dificultad), que rescatan el espíritu de los viejos arcades. Además, hay XP, habilidades que desbloqueamos en ciertos niveles... ¡Y se puede jugar a pantalla partida y, pronto, también online!



TU EQUIPO. Puedes elegir entre diversas skins, equipar las armas, piezas y mañas desbloqueadas. ¡Y hasta gestos!



MISIONES. Mata a X enemigos, protege un lugar... Cúmplelos y obtendrás hasta 5 emblemas para desbloquear más misiones.



ÍTEMS. Todas las misiones tienen cofres con ítems que debemos evaluar (con pasta el juego) para conseguir armas, piezas...

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Pica hasta el final y es muy rejugable. Modo Asalto muy divertido. Buen doblaje.

» LO PEOR

Campaña sin online, el precio de la edición física, la repetición de enemigos...

Te gustará (igual) que... RESIDENT EVIL REVELATIONS — Te gustará (menos) que... THE LAST OF US REMASTERED



78	**» GRÁFICOS** Destaca el diseño de algunos enemigos, aunque el resto no tanto...
90	**» SONIDO** Grandes BSO y efectos, genial doblaje (aún con voces mejorables).
86	**» DIVERSIÓN** Su historia engancha de principio a fin y tiene modos muy divertidos.
87	**» DURACIÓN** La campaña puede dejar 10-12 horas, más coleccionables, Asalto...
NOTA 85	Un ameno *Resident* que, aún sin puzzles y con bastante acción, se gana al jugador con su historia y su rejugabilidad.







Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **READY AT DAWN**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**
Precio Ed. Coleccionista: **89,95 €**


JUGADORES 1
JUG. ONLINE NO


TEXTOS CASTELLANO




VOCES CASTELLANO


BLU-RAY SÍ


RESOLUCIÓN 1080 P

http://theorder1886.eu.playstation.com



Los herederos del Rey Arturo llegan a la Mesa Redonda de PS4 ataviados con sus mejores galas.

UN **GATILLAZO** DE LOS QUE HACEN HISTORIA

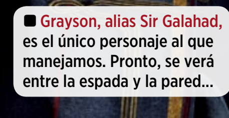
The Order 1886

Los caballeros del Rey Arturo han sacado a pasear sus armas por el Londres del siglo XIX, pero se les han encasquillado de una manera incomprensible.

Figuraba en casi todas las quinielas como el primer exclusivo “vendeconsolas” de PS4, pero *The Order 1886* se ha quedado con la mayoría de papeletas para ser designado como la decepción del año. El juego nos pone en la piel de Grayson, alias Sir Galahad, miembro de una orden de caballeros que debe velar por la seguridad de Londres, amenazada por los híbridos, unos licántropos nacidos de una mutación del genoma humano, y por una rebelión proletaria. No en vano, el juego transcurre en 1886, en una versión acelerada de la revolución industrial en la que el armamento ha avanzado a pasos agigantados. En ese contexto se van sucediendo diversas intrigas que ayudan a encauzar el argumento.

A grandes rasgos, estamos ante un shooter en tercera persona, pero hay que matizar, pues a Ready at Dawn le ha salido una macedonia un poco aguada. Los disparos con coberturas son el ingrediente principal y el control de las armas es bueno, pero, sorprendentemente, estamos ante un juego en el que las refriegas se prodigan poco. El desarrollo trata de ser variado, mediante QTE o algún que otro salto, pero el resultado es tremendamente anodino, con más de una caminata insulsa por escenarios lineales que no aporta absolutamente nada. La idea del estudio era que la narrativa lo condujera todo, pero lo cierto es que el guión es bastante insulso.

El apartado técnico es intachable, tal y como se preveía. Los gráficos son, seguramente, los más bestias que se han visto en PS4 y marcan el camino que deberán seguir los grandes títulos en el


Grayson, alias Sir Galahad, es el único personaje al que manejamos. Pronto, se verá entre la espada y la pared...

REVOLUCIÓN CINEMATOGRÁFICA EN EL LONDRES VICTORIANO

1 **TONO DE PELÍCULA.** No hay diferencia entre los vídeos y la acción. Los cambios de plano son frecuentes y hay bandas negras (que quedan bien).


2 **TIROS CON COBERTURAS.** Con sólo pulsar un botón, el personaje se parapeta. El manejo de las armas es similar al de sagas como *Uncharted.*

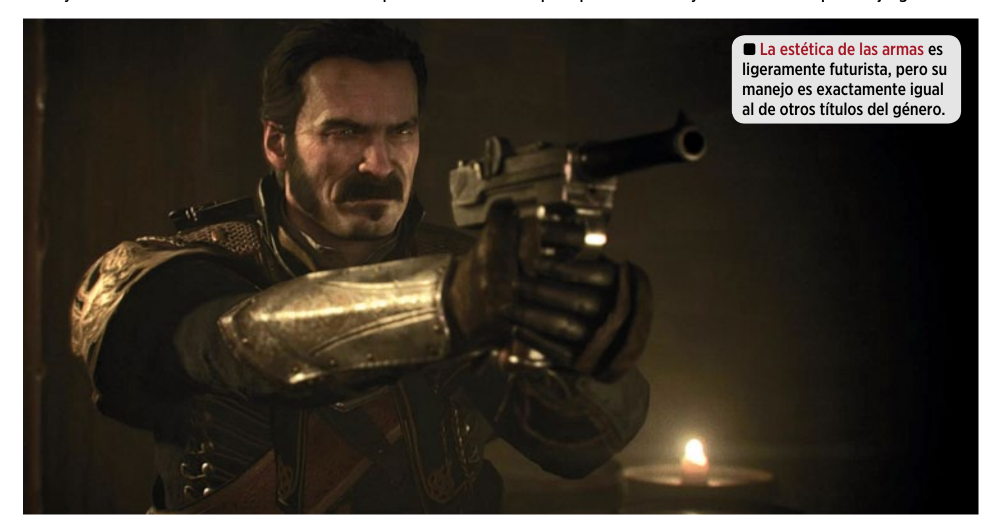

3 **VARIEDADES.** Se concede una gran importancia a los QTE, el sigilo o la exploración. La mezcla resulta algo insulsa: se echan en falta más disparos.



■ El juego reimagina algunos hechos históricos, como el incendio del Crystal Palace o los asesinatos de Jack "el Destripador".

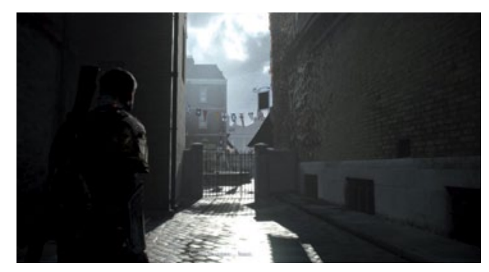


■ Algunos personajes secundarios están mejor aprovechados que los principales. Sir Lucan y Lakshmi son los que más juego dan.



■ La estética de las armas es ligeramente futurista, pero su manejo es exactamente igual al de otros títulos del género.





El desarrollo de *The Order 1886* no está equilibrado: en un shooter donde se escamotean los tiros, algo falla.

futuro próximo. Al margen de los modelados de los personajes o la deslumbrante iluminación, lo que más sorprende es el tono cinematográfico. Incluso en plena acción se producen cambios de plano y efectos visuales que dan una sensación de película sin parangón. A eso hay que añadir la épica banda sonora y el notable doblaje al español, dirigido por el cineasta Álex de la Iglesia.
La recreación de Londres es fantástica. Ready at Dawn ha conseguido plasmar a la perfección la atmósfera plomiza de la ciudad, con lugares como Westminster, Whitechapel o el metro. Los interiores están llenos de detalles y hay elementos muy curiosos, como documentos en los que se nombran obras que estaban de moda en la época, de autores como Charles Dickens o Richard Wagner.

Como contrapunto a su brillantez visual, *The Order 1886* cuenta con importantes taras que no se pueden pasar por alto. La principal es que dura siete pírricas horas, sin rejugabilidad alguna, pues no hay misiones secundarias, ni diferentes finales. En relación con ello, el argumento es una medianía: tarda en arrancar y, para cuando se empieza a poner interesante, saltan los créditos de la manera más abrupta, dejando cabos sueltos por todas partes, como si se hubiese tenido prisa por darle carpetazo al asunto cuanto antes. Aparte, el desarrollo no está equilibrado: en un shooter donde se escamotean los tiros, algo falla. Teníamos muchas esperanzas puestas en esta aventura, pero el chasco ha sido de los que hacen época. La fachada es preciosa, pero fallan los cimientos.



■ Los coleccionables no abundan. Hay cilindros de fonógrafo y, aparte, diversos documentos desperdigados por los escenarios.



■ Hay un monocular que sirve para mandar mensajes en morse, pero está desaprovechado, pues sólo se usa una vez en la aventura.

» LOS DETRACTORES DEL GATILLO FACILÓN

The Order 1886 no es un shooter al uso, para bien y para mal. Para dar variedad al conjunto, se ha apostado por una fórmula en la que los disparos, a menudo, ceden protagonismo a otras acciones. A veces, sólo hay que caminar por "pasillos", pero también hay buenas ideas:



HÍBRIDOS. Hay un par de luchas que se resuelven "a cuchillo". La lástima es que estos licántropos se prodigan muy poco.



CONVERTIDOR. Nikola Tesla nos da un artilugio que sirve para sabotear paneles eléctricos, pulsando en el momento justo.



GANZÚAS. Para abrir algunas puertas, hay que atender a la vibración del mando, a medida que rotamos el joystick derecho.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Los gráficos y la música son bestiales. La ambientación histórica. El control es ágil.

» LO PEOR
Dura siete horas. El argumento es bastante pobre. Los tiroteos brillan por su escasez.

Te gustará + que... METRO REDUX



Te gustará − que... UNCHARTED 3 (PS3)



93	**» GRÁFICOS** Modelos, iluminación, transiciones vídeo-acción... Todo es brillante.
89	**» SONIDO** La BSO es épica y el doblaje es bueno, aunque presenta altibajos.
78	**» DIVERSIÓN** El núcleo jugable es bueno, pero la fórmula no está bien equilibrada.
65	**» DURACIÓN** Es tan corto y poco rejugable que irrita. Dura unas pírricas 7-8 horas.
NOTA 78	**Técnicamente es sensacional, pero tropieza en su guión, su duración y, lo que es peor, el planteamiento de la acción.**

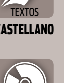






Género: **LUCHA**
Desarrollador: **DIMPS**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio PS4: **69,99 €**
Precio PS3: **59,99 €**
Precio Ed. Coleccionista: **99,99 €/ 89,99 €**





JUGADORES 1-2
JUG. ONLINE 1-6
TEXTOS CASTELLANO
INGLÉS/ JAPONÉS
BLU-RAY SÍ
RESOLUCIÓN 1080 P

www.dragonballxenoverse.com/es



Nuestro héroe va a pelear en los grandes eventos de Dragon Ball Z. ¡Diseñadlo con cabeza para que salga de una pieza!

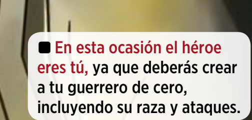
EN ESTOS COMBATES, EL **FUTURO** ES HISTORIA

Dragon Ball Xenoverse

Todos los personajes de Dragon Ball tienen algo que mola. ¿Qué tal si pudieras crear un héroe con lo mejor de cada uno? ¡Se te erizará el pelo!

Cuando se anunció *Dragon Ball Xenoverse*, el desencantado público de la serie ya no sabía qué esperar, pero cuando se aclaró su curiosa premisa, apareció un rayo de esperanza: esta vez, los acontecimientos clave de Dragon Ball Z (el combate contra Freezer, el duelo final con Bu, etc.) están siendo alterados por unos personajes misteriosos, así que nuestra labor es viajar a esas etapas históricas y, a base de pelear, restablecer el orden. Lo más interesante es que el personaje que controlamos no es uno "famoso", sino el que creemos nosotros. Desde el comienzo, elegimos entre cinco razas (humano, saiyano, namekiano, monstruo y tipo Freezer). Cada una tiene puntos fuertes y flacos en cuanto a resistencia, ki, capacidad de ataque, etc. A partir de ahí, viajamos a Tokitoki, nuestro "hub" desde el que podemos acceder a las diferentes misiones y tiendas, contando nada menos que con Trunks como guía.

Podemos personalizar a nuestro héroe poco a poco. Por un lado, obtenemos (comprando o tras ganar combates) prendas de ropa que homenajean a la obra de Toriyama: desde las típicas armaduras saiyanas hasta la barba de Mutenroshi. Ellas nos dan un aspecto divertido, pero también modifican nuestras estadísticas de rendimiento. Por otro lado, al avanzar o al someternos al entrenamiento de los posibles maestros (Krilín, Mr. Satán, Vegeta y muchos más) podemos heredar sus técnicas más características. Si queréis el Kame-



En esta ocasión el héroe eres tú, ya que deberás crear a tu guerrero de cero, incluyendo su raza y ataques.

MIL Y UNA TAREAS EN CIUDAD **TOKITOKI**



1 **LOS HÉROES SECUNDARIOS** dan consejos y objetos. Buscad a los creados por otros jugadores para formar equipos o pelear con ellos.



2 **LAS TIENDAS** permiten invertir los zenies ganados en los combates en mejoras para nuestro rendimiento... O un mejor "look".



3 **EL MOSTRADOR** de misiones secundarias permite pelear en situaciones insólitas y, de paso, desbloquear personajes extra.



■ El editor de personajes no es un portento, pero permite aprovechar la estética de las respectivas razas con detalle.



■ Los ohzaru también aparecen en el juego. Hay que agotar su resistencia antes de comenzar a hacerles daño.



■ Hasta seis personajes pueden pelear entre sí. La consola controlará al resto de rivales.





Tiene el modo Historia más original de los últimos años en la saga, aunque el combate es un tanto irregular.

hameha o el cañón Galick, toca currárselo. De esta forma, vamos confeccionando un catálogo de hasta cuatro ataques especiales, dos definitivos y uno evasivo, además de los combos más básicos.

Una vez en combate, descubrimos que puede haber hasta 6 personajes peleando a la vez. Debemos fijar un objetivo y la cámara lo seguirá siempre, aunque esto provoca que a veces la acción se vuelva algo confusa y caótica. El resto del tiempo, podemos disfrutar de duelos muy llamativos, en los que no paran de sucederse las ondas de energía más espectaculares. El control es sencillo, pues basta con pulsar R1 más un botón para los ataques especiales y L1+R1 más un botón para los definitivos. Por supuesto, podemos controlar nuestro vuelo, desaparecer y todas las demás virguerías propias de la serie.
En Tokitoki, tenemos acceso a tiendas (de ropa, pero también de objetos útiles o nuevas técnicas), además de misiones secundarias, pero lo mejor es cruzarnos con los personajes creados por otros jugadores. No sólo podemos retarlos a un combate, sino también conversar con ellos o reclutarlos para colaborar en ciertas misiones. Además, hay un torneo online en el que se puede participar en tiempo real. La comunicación e interacción con otros usuarios, al más puro estilo *Destiny*, es uno de los pilares del juego. También lo es el acabado gráfico, superior al de anteriores juegos, sobre todo en la expresividad de los personajes. La mecánica de lucha es repetitiva a veces y hay algún fallo técnico, pero como juego de Goku, es un punto.



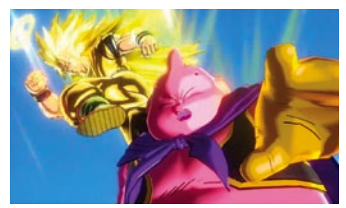
■ Hay ataques de todo tipo para personalizar al héroe, desde ondas de energía hasta elaborados combos.



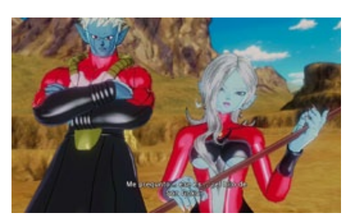
■ Los héroes que encontramos en Tokitoki tiene su propio nivel, equipamiento y gama de golpes. ¿Os interesa reclutarlos?

» CUÉNTAME CÓMO NO PASÓ...

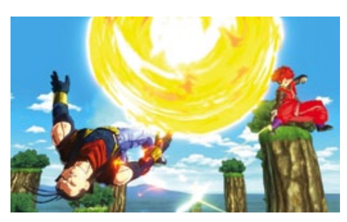
Nuestros viajes espacio-temporales nos permiten revivir momentos clave de la historia de Dragon Ball Z, pero también abordar otras sagas de una manera más tangencial. En total, a base de avanzar podemos desbloquear hasta 47 personajes de etapas muy diferentes.



TODOS LOS ARCOS de Dragon Ball Z están aquí, además de lo visto en la película Dragon Ball Z Battle of Gods.



TOWA, MIRA Y DEMIGRA son los nuevos villanos creados para el juego. Tienen sus propios combates.



DRAGON BALL GT no tiene historia en el juego, pero sí hay varios personajes suyos que liberar con las bolas de dragón.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La variedad de opciones de personalización. Gráficos espectaculares en ocasiones.

» LO PEOR
La cámara es un poco mareante. Las misiones secundarias son repetitivas.

Te gustará + que... **DBZ BATTLE OF Z** — Te gustará − que... **INJUSTICE**



80	**» GRÁFICOS** Modelos y efectos impactantes. La cámara y el popping estorban.
72	**» SONIDO** Música rockera al estilo DB. Haznos caso, usa el doblaje inglés...
79	**» DIVERSIÓN** Mezcla peleas apoteósicas con verdaderos "cacaos".
87	**» DURACIÓN** El coleccionismo y las peleas online os robarán muchas horas.
NOTA 80	No es el mejor juego de lucha del mundo, pero sí el mejor homenaje a Goku en muchos años. Un título bien completo.



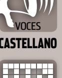
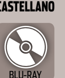


Género: **ROL**
Desarrollador: **SQUARE ENIX**
Editor: **KOCH MEDIA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**
Precio Ed. limitada: **69,95 €**


JUGADORES **1**

JUG. ONLINE **NO**

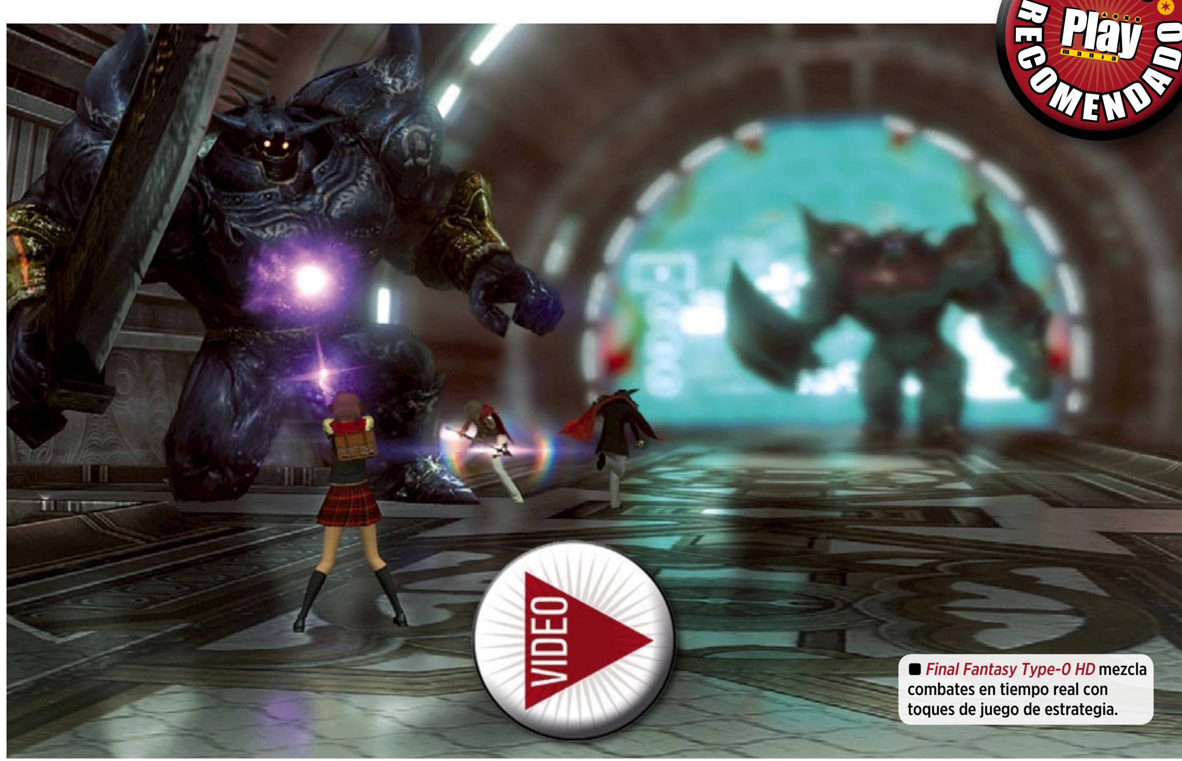
TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **CASTELLANO**

BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

http://finalfantasytype0.com/

JUEGO RECOMENDADO Play



Final Fantasy Type-0 HD mezcla combates en tiempo real con toques de juego de estrategia.

EL ROL DE LA VIEJA **ESCUELA** NO TIENE FRONTERAS

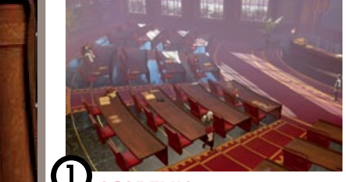
Final Fantasy Type-0 HD

Final Fantasy **mira hacia su pasado más glorioso con un título que quiere convertirse en una lección maestra de cómo hacer un buen juego de rol.**

Cuatro años después de su lanzamiento en PSP, *Final Fantasy Type-0* por fin cruza las fronteras niponas para llegar a Europa y a PS4 en forma de versión HD. También enmarcado dentro de la Fabula Nova Crystallis (la locura aquella de Square Enix con *FF XIII*, *XIII-2* y *Lightning Returns FF XIII*) *FF Type-0* tiene muy pocos parecidos con sus colegas de fábula. Más bien es heredero de *Crisis Core: Final Fantasy VII*. Ahora veréis porqué. El argumento gira en torno a la guerra entre los 4 principales países de Orience: Rubrum, Milites, Concordia y Lorica. Nuestros 14 protagonistas (sí, habéis leído bien) forman la Clase Cero de Rubrum, un grupo de aspirantes a convertirse en Agito (de ahí el nombre que tuvo el juego en su día) que estudian en la Academia para mejorar sus dotes mágicas y los únicos agraciados que pueden usarlas sin la ayuda de cristales. Vamos, un chollo para el ejército de Rubrum. Así pues, nuestra aventura se dividirá entre la vida en la Academia, los combates y las ofensivas de guerra.

En la Academia asistimos a clase, aunque desgraciadamente sólo son simples escenas y no hay ningún minijuego a lo *Bully* que le dé más salsa a esta parte del juego. Allí, eso sí, podemos ocupar el tiempo que resta para la siguiente misión charlando con otros alumnos, buscando encargos que cumplir (derrotar monstruos o conseguir objetos) o hasta dedicándonos a la cría de chocobos. Los combates, en tiempo real, son exigentes y sa-

NO HAY MEJOR VIDA QUE LA DEL **ESTUDIANTE** DE MAGIA



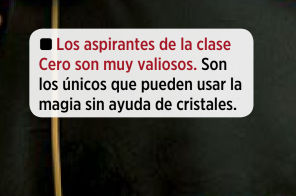
1 **ACADEMIA.** Aquí asistimos a clase, charlamos con los compañeros, aceptamos encargos o entrenamos para preparar el siguiente reto.



2 **COMBATES.** Son en tiempo real y podemos fijar el objetivo. Cada personaje tiene habilidades y armas distintas, por lo que son variados.



3 **GUERRA.** Son misiones que se asemejan a un juego de estrategia. Debemos ir conquistando fortines para añadir tropas a nuestro ejército.



Los aspirantes de la clase Cero son muy valiosos. Son los únicos que pueden usar la magia sin ayuda de cristales.





Aunque hay algunos tesoros esperándonos en por Orience, la exploración es demasiado simplona y los escenarios se repiten.



Técnicamente mejora al original, aunque las texturas, los escenarios, las animaciones y la iluminación son de PSP y se nota.



Los combates en tiempo real son mucho más exigentes de lo que la saga nos tiene malacostumbrados a ver.



Tiene carencias técnicas y alguna jugable, pero recupera parte de la magia perdida en la saga.

tisfactorios como pocas veces hemos visto en la saga. Cada personaje tiene un arma diferente (pistola, espada, látigo o incluso una flauta) y puede equiparse con dos comandos de ataque (habilidades o magias) y uno más para la defensa (cura, coraza...) por lo que el estilo de juego cambia radicalmente de un estudiante a otro. Sumad a eso las decenas de objetos que podemos usar en combate, el uso de eidolones o la posibilidad de cambiar de personaje en cualquier momento y el resultado son unos combates que enganchan a lo bestia. Las ofensivas de guerra son misiones en las que debemos ir ayudando a las tropas a conquistar distintos fortines y ciudades enemigas. Pretende dar un toque estratégico al juego pero es demasiado simplón. La aventura respira *Final Fantasy* por los cuatro costados, pese a los combates en tiempo real y al tono más oscuro y adulto. Un universo gigantesco, con mapa del mundo por el que nos movemos incluido, un grupo de personajes que ofrece montones de posibilidades en combate y decenas de horas de juego (100 para completarlo todo). *Type-0* tiene, eso sí, sus puntos flacos. Técnicamente se agradece el esfuerzo por maquillar el título de PSP, pero el resultado está a años luz de los estándares actuales. La exploración es repetitiva, tanto como los escenarios y las texturas, la cámara nos la juega de principio a fin y la ausencia del multijugador del original es un lastre demasiado gordo gracias, sobre todo, a la impredecible y lenta IA. Eso sí, tiene esa magia perdida en la saga y suficientes virtudes para engancharnos y para que esperemos una secuela triple A.

Podremos jugar a la demo *Final Fantasy XV* gracias al código de descarga incluido en las ediciones físicas de *Final Fantasy Type-0*.



Los subtítulos en castellano están tan bien localizados como podéis ver aquí. Podemos poner las voces en inglés o japonés.

VUELTA A LA ESENCIA *FINAL FANTASY*

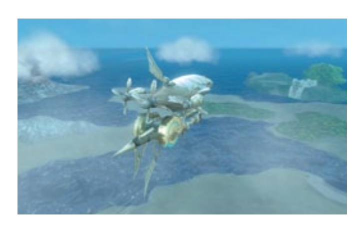
Mucha gente dice que la esencia de *Final Fantasy* está en los combates por turnos pero la saga es mucho más que eso. *Type-0*, aunque se salta ese axioma, cuenta con muchos otros detalles que lo acercan más, en cierta manera, a la esencia de la saga que muchas de las últimas entregas.



MAPA DEL MUNDO. Lo exploramos a nuestro aire (se van desbloqueando zonas) en busca de misiones y zonas secretas.



ENCARGOS. Los escenarios están repletos de encargos, como regalarle objetos raros (medio ligando) a esta tipa.



LIBERTAD. Podemos incluso obtener nuestro propio barco volador para acceder a los rincones más recónditos de Orience.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Las posibilidades de los combates. Duración, carisma, 14 héroes y la demo de *FFXV*.

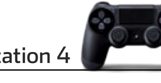
» LO PEOR

Cámara ingobernable. IA de los compañeros demasiado tonta. Gráficos muy cutres.

Te gustará (+) que... FF XIV REALM REBORN | Te gustará (−) que... FF X/X-2 HD REMASTER



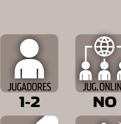
60	**» GRÁFICOS** La mejora es notable pero se queda muy lejos de lo deseable.
88	**» SONIDO** Voces en inglés o japonés y una banda sonora muy pegadiza.
85	**» DIVERSIÓN** Los combates enganchan mucho. Historia y exploración flojas.
92	**» DURACIÓN** 40 horas para la historia principal y más de 100 para hacerlo todo.
NOTA 84	Los combates son muy adictivos y recupera parte del carisma y la magia perdidas pero no llega a obra maestra.

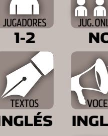




Género: **ACCIÓN/ PLATAFORMAS**
Desarrollador: **ALIENTRAP**
Editor: **ALIENTRAP**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **10,99 €**





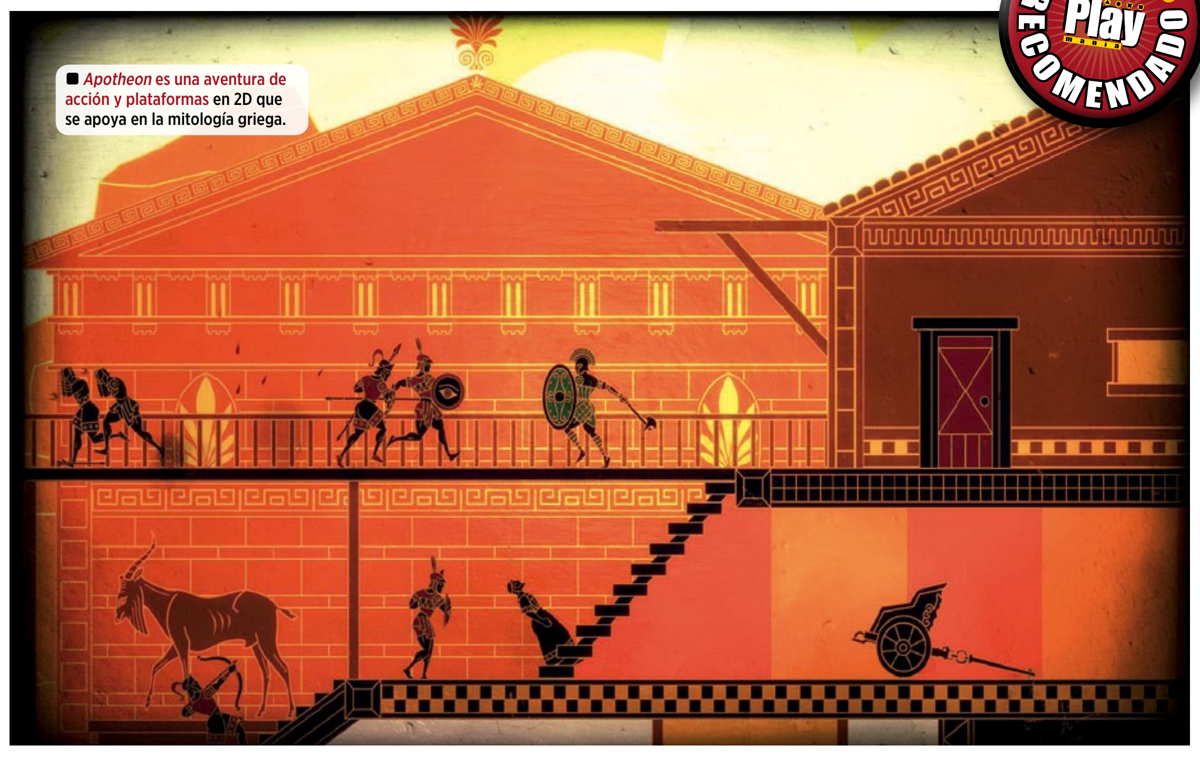




JUGADORES 1-2	JUG. ONLINE NO
TEXTOS INGLÉS	VOCES INGLÉS
BLU-RAY NO	RESOLUCIÓN 1080 P

www.apotheongame.com

JUEGO RECOMENDADO Play Manía



Apotheon es una aventura de acción y plataformas en 2D que se apoya en la mitología griega.

UNA CLÁSICA **EPOPEYA** GRIEGA EN DOS DIMENSIONES

Apotheon

Kratos no fue el único guerrero que osó enfrentarse a Zeus. Descúbrelo en esta joya de estética irrepetible que ya te espera para su descarga en PS Store.

Zeus está furioso y al valiente guerrero mortal Nikandreos le caerá la tarea de pararle los pies en esta epopeya que nos llevará a visitar los dominios de otras deidades como Apolo, Hades, Poseidón o Artemisa, hasta poder culminar nuestra ascensión al Olimpo.

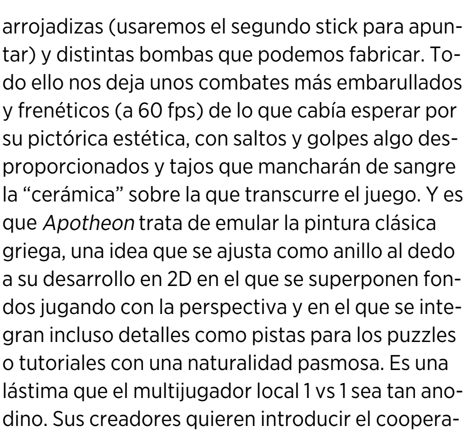
Ante nosotros tenemos un desarrollo "metroidvanesco", aunque no tanto como cabía esperar, ya que si bien tendremos libertar para ir y venir por las distintas zonas del juego y volver atrás si lo deseamos en busca de zonas secretas, pocas veces será necesario. Lo que sí será necesario es dominar el sistema de combate, en el que alternamos distintos tipos de armas cuerpo a cuerpo que se desgastan con el uso, con armas arrojadizas (usaremos el segundo stick para apuntar) y distintas bombas que podemos fabricar. Todo ello nos deja unos combates más embarullados y frenéticos (a 60 fps) de lo que cabía esperar por su pictórica estética, con saltos y golpes algo desproporcionados y tajos que mancharán de sangre la "cerámica" sobre la que transcurre el juego. Y es que *Apotheon* trata de emular la pintura clásica griega, una idea que se ajusta como anillo al dedo a su desarrollo en 2D en el que se superponen fondos jugando con la perspectiva y en el que se integran incluso detalles como pistas para los puzzles o tutoriales con una naturalidad pasmosa. Es una lástima que el multijugador local 1 vs 1 sea tan anodino. Sus creadores quieren introducir el cooperativo en una próxima actualización. Ojalá sea así.



Acción, plataformas y puzzles se dan la mano en un desarrollo en el que no faltan tampoco los jefes finales.



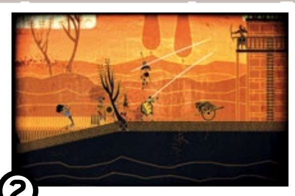
Su estética imitando la pintura clásica le confiere una personalidad única. Pero se mueve con fluidez (a 60 fps).



» ASÍ **ASCENDEMOS** HASTA LLEGAR AL OLIMPO



1 **EXPLORACIÓN.** Casi desde el inicio tenemos mucha libertad para explorar distintos escenarios y volver atrás para acceder a zonas secretas.



2 **COMBATE.** Pelearemos cuerpo a cuerpo con armas como espadas, lanzas o hachas y también lanzaremos flechas, jabalina... Se van desgastando.



3 **PUZZLES.** No suelen ser complicados y muchos ni siquiera son obligatorios, salvo que queramos cumplir las tareas secundarias.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su estética en plan "ánfora griega". Su planteamiento te enganchará sin remedio.

» LO PEOR
No llega traducido y el multijugador es muy soso. A ver si le meten cooperativo...

87	**» GRÁFICOS** Su estética imita la pintura griega clásica. Un estilo inconfundible.
85	**» SONIDO** La banda sonora acompaña de forma magistral toda la aventura.
82	**» DIVERSIÓN** Su desarrollo "metroidvanesco" te atrapará desde la primera partida.
80	**» DURACIÓN** Entre 8 y 10 horas, depende de las tareas secundarias que hagas.
NOTA 83	Acción, saltos y puzzles con una estética única que te conquistará desde la primera partida. Pena de multijugador...





■ *Super Stardust* despega en PS4 a 1080 p, a 60 fps y con compatibilidad para televisiones con soporte 3D.

LOS **ALIENÍGENAS** QUE SIEMPRE INVADÍAN PLAYSTATION

Super Stardust Ultra

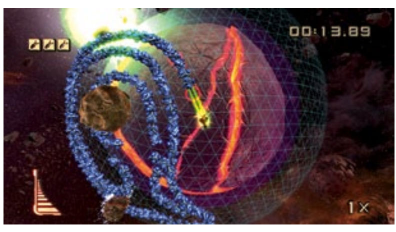
Tras pasar por PSP, PS3 y Vita, el adictivo matamarcianos de Housemarque llega a PS4, con una remasterización que incluye pequeñas novedades.

El estudio D3t ha adaptado a PS4 *Super Stardust*, el shooter espacial que Housemarque inició en PS3 y que, más tarde, revisó para PSP y luego para PS Vita. Como en los "matamarcianos" de toda la vida, manejamos una nave que debe esquivar y destruir infinidad de peligros, en forma de enemigos y gigantescas rocas. El desarrollo es en 2D, pero los escenarios son planetas circulares, lo que genera un genial efecto tridimensional, ya que podemos "girar" a lo largo y ancho de su órbita. Al ser un juego de la vieja escuela, las complicaciones están a la orden del día. Hay cuatro niveles de dificultad, pero incluso en los más bajos hay que andarse con ojo, pues cualquier mínimo choque implica la muerte. En ese sentido, el típico marcador de puntos, que está asociado a ránkings online, es una garantía de pique personal. El multijugador sólo es local.

Hay nueve modos de juego: Arcade (progresar a lo largo de cinco mundos), Planeta (jugar cualquier mundo por separado), Contrarreloj (jugar un planeta lo más rápido posible), Interminable (afrontar oleadas), Supervivencia (sólo se puede esquivar), Bombardero (sólo disponemos de bombas para atacar), Impacto (sólo se puede atacar con acelerones), Bloqueo (la nave deja un rastro de rocas a su paso, como en el típico juego de móvil de la serpiente) y Retransmisión interactiva (la gente que esté viendo la partida puede prestarnos su ayuda o enviar enemigos). Es recomendable para quien no lo haya jugado nunca.



■ En el modo arcade hay que superar cinco planetas divididos a su vez en cinco fases. Hay jefes finales.



■ Hay un editor para personalizar la nave, eligiendo entre varios morros, colas, alas y partes centrales.

» UNA NAVE, CONTRA MILES DE ENEMIGOS Y ROCAS ASESINAS

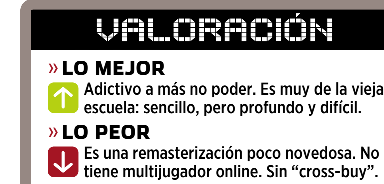
1 **DÚO.** Con el joystick izquierdo, movemos la nave y con el derecho disparamos en cualquier dirección. El control responde a la perfección.



2 **EFECTIVIDAD.** Contamos con tres armas, algo que hay que tener en cuenta para desintegrar los tres tipos de rocas que aparecen en pantalla.



3 **SALVAGUARDAS.** Cuando se juntan muchos peligros, podemos tirar una bomba o echar mano de un turbo que permite arrasar enemigos y rocas.

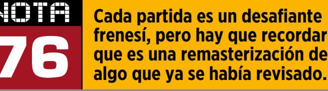


VALORACIÓN

» LO MEJOR
Adictivo a más no poder. Es muy de la vieja escuela: sencillo, pero profundo y difícil.

» LO PEOR
Es una remasterización poco novedosa. No tiene multijugador online. Sin "cross-buy".

70	**» GRÁFICOS** Se nota que es una remasterización, pero el acabado es resultón.
70	**» SONIDO** La música acompaña bien, pero la voz que sale del mando es molesta.
80	**» DIVERSIÓN** No hay novedades de peso, pero sigue siendo realmente divertido.
75	**» DURACIÓN** Es difícil de ponderar. Las partidas son rápidas, pero es muy rejugable.
NOTA 76	Cada partida es un desafiante frenesí, pero hay que recordar que es una remasterización de algo que ya se había revisado.



JUEGO Play RECOMENDADO



Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **NINJA THEORY**
Editor: **CAPCOM**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **39,95 €**



JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO**



TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO**



BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

www.devilmaycry.com/dmcde/



DmC Definitive Edition reúne en un pack el juego original, todos sus DLC, retoques jugables y gráficos mejorados.

LOS **DEMONIOS** TAMBIÉN SE DAN UN LAVADO DE CARA

DMC Definitive Edition

Al nuevo Dante le gusta tanto la moda "emo" de su reboot que quiere repetir y verse combatiendo en alta definición y a 60 fotogramas por segundo.

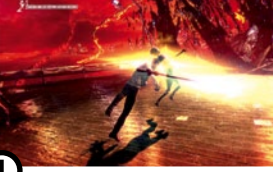

El nuevo Dante es más "fashion" que el original, aunque reparte tollinas a los demonios como siempre.

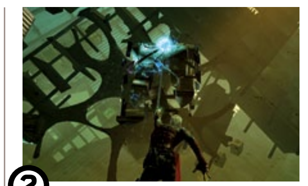
Enésima remasterización que nos llega a PS4 y enésima ocasión en la que nos debemos poner suspicaces para analizar qué nos ofrece la nueva versión. Cuando un juego de la pasada generación da el salto a PS4 lo primero en lo que nos fijamos es en el nuevo apartado técnico. En esta ocasión, Dante luce a 1080 p y, lo que es mucho mejor, a unos 60 fps tremendamente estables. No es que sea un prodigio técnico por el que debamos aplaudir a Capcom o a Ninja Theory, ya que PS4 debe dar para eso y para más, pero no deja de ser un cambio notable que afecta a la jugabilidad de un título en el que la fluidez resulta indispensable para disfrutar al máximo de su sistema de combates y para, porqué no decirlo, comprender con claridad lo que está sucediendo entre tanto efecto y espadazos.

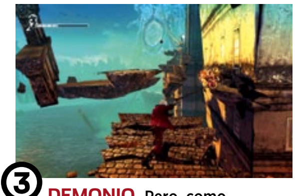
Además, esta edición definitiva (veo falta de originialidad para titular remasterizaciones en la industria) también incluye la campaña *La Caída de Vergil* que apareció como DLC y los trajes y tontunas extra que aparecieron para el original. Incluso incluye dos nuevos modelitos, uno para Dante al estilo del *Devil May Cry* original y otro para Vergil.

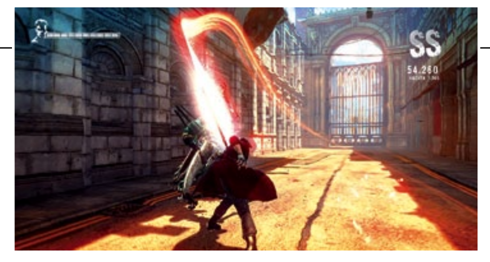
Entre las novedades jugables, las que más nos interesan, encontramos interesantes añadidos. El modo Turbo, un clásico de la saga, nos permite acelerar la velocidad general del juego un 20% para hacer los combates aún más frenéticos. El modo Hardcore, que se activa como el Turbo en cualquier nivel de dificultad, aumenta el daño que pueden recibir los enemigos, hace que nuestro ataque especial no lance a los rivales por los aires,

LAS NUMEROSAS HABILIDADES DEL **HIJO DE SPARDA**


1 **COMBATES.** Dante es una auténtica máquina de aniquilar demonios y utiliza distintos tipos de armas para adaptarse a cada uno.


2 **ÁNGEL.** Dante tiene habilidades de ángel, como desplazarse con un gancho hasta los puntos azules, evadir ataques teletransportándose...

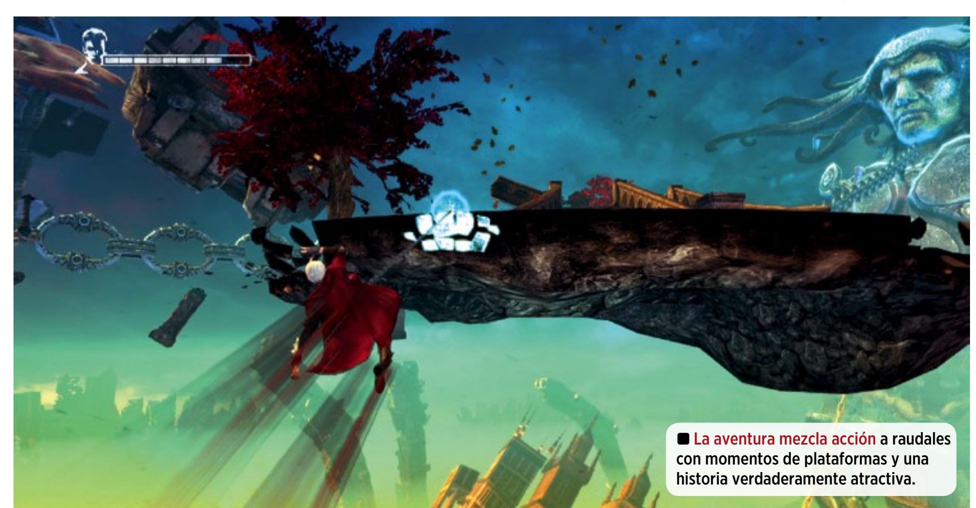

3 **DEMONIO.** Pero, como Nephilim, Dante también tiene truquitos demoníacos, como agarrar partes del escenario para moverlas.



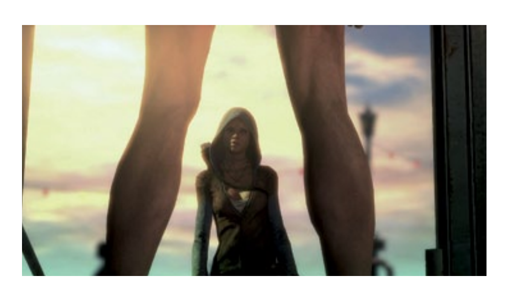
El modificador Must Style nos obliga a llegar al rango S de estilo para que nuestros ataques empiecen a hacer daño a los rivales.

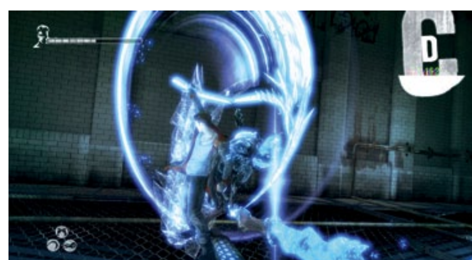


Con el modo Turbo activado la velocidad del juego aumenta un 20%, haciendo los combates aún más exigentes y frenéticos.



La aventura mezcla acción a raudales con momentos de plataformas y una historia verdaderamente atractiva.





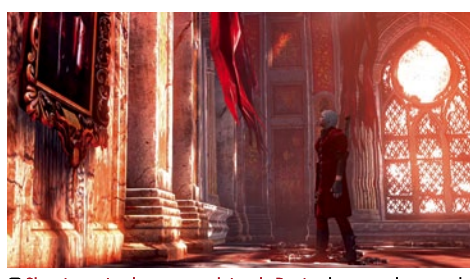
Incluye mejoras gráficas y, sobre todo, jugables. Suma a eso nuevo contenido y el éxito está más que asegurado.

es más difícil bloquear ataques y también aumentar el ránking de estilo. Otro añadido es el modo de dificultad Gods Must Die, el más chungo de todos, que hace que los enemigos aparezcan en modo Devil Trigger (una especie de furia). El modo Must Style es ya de locos, pues nos obliga a alcanzar una rango de estilo de "S" antes de poder dañar a nuestros oponentes. Imaginad la combinación de todos estos modificadores y niveles de dificultad y os haréis una pequeña idea de lo difícil que puede llegar a resultar el completar la aventura. La otra gran novedad son los 60 nuevos niveles del modo Palacio Sangriento, al que ahora también podemos enfrentarnos encarnando a Vergil.

La sensación que nos deja esta *Definitive Edition* es realmente buena. Cumple con el lavado gráfico que debemos exigir a este tipo de remasterizaciones y además incluye un montón de modificadores y modos de dificultad que ofrecen nuevos retos a los que ya jugaron al juego original en PS3. Otros retoques, como la ubicación de determinados coleccionables, cambios en las rutinas de algunos enemigos y jefes finales o la posibilidad de fijar la cámara en los enemigos terminan de poner la guinda al demoníaco pastel. Generalmente nos enfrentamos a las remasterizaciones, y más si es de títulos que jugamos hace no tanto tiempo, con cierta pereza, pero *DmC Definitive Edition* ha conseguido que disfrutemos repitiendo aventura y descubriendo nuevos modos y niveles de dificultad, algo de lo que no muchas remasterizaciones pueden presumir. Superada esa prueba, el veredicto es claro: excelente remasterización.



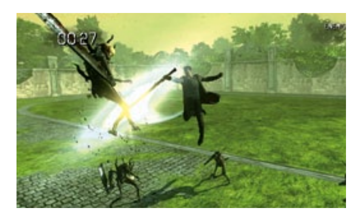
El argumento nos sitúa en un universo en el que los demonios tienen controlados, sometidos y ultravigilados a los humanos.



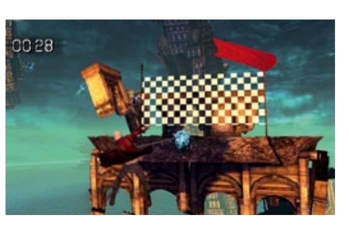
Si no te gustan las nuevas pintas de Dante ahora puedes ponerle el mismo aspecto que le caracterizó en su aventura original.

» VARIEDAD HASTA EN EL INFIERNO

Aunque Dante es, básicamente, un repartidor de tortas a domicilio y pasa buena parte del juego aniquilando demonios para llegar hasta el malvado Mundus, también tiene tiempo para entretenerse en otros menesteres, como búsquedas secundarias y todo tipo de retos.



PUERTAS SECRETAS. Misiones en las que debemos cumplir ciertos requisitos, como golpear sólo en el aire, por ejemplo.



RETOS. Como las carreras contrarreloj, en las que debemos hacer gala de nuestras dotes saltarinas cual "Super Magnetic Neo".



COLECCIONABLES. Por el mapeado hay escondidas llaves, mejoras y hasta almas perdidas que debemos liberar.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Las mejoras gráficas y los retoques jugables. Los nuevos modos de dificultad.

» LO PEOR
La cámara sigue dejándonos "vendidos". Echamos en falta más libertad al explorar.

Te gustará + que... DMC (PS3)



Te gustará − que... SOMBRAS DE MORDOR



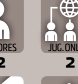
80	**» GRÁFICOS** Los 1080 p y 60 fps se agradecen, pero el motor de base es de PS3.
90	**» SONIDO** Excelente banda sonora, voces en castellano y efectos a gran nivel.
90	**» DIVERSIÓN** El sistema de combates es genial y el ránking de estilo engancha.
86	**» DURACIÓN** Las 10 horas del original más los DLC y modos de dificultad.
NOTA 89	**Un buen lavado gráfico y nuevos modificadores y niveles de dificultad que nos hacen querer repetir.**





Género: **LUCHA**
Desarrollador: **TEAM NINJA**
Editor: **KOEI TECMO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio PS4: **39,95 €**


JUGADORES **1-2**


JUG. ONLINE **2**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **INGLÉS/JAPONÉS**


BLU-RAY **SÍ**




RESOLUCIÓN **1080 P**

teamninja-studio.com/doa5/lastround/es/



DoA5 Last Round es la tercera revisión de *DoA5* que llega a PS4 con mejoras y añadidos. También saldrá en PS3, pero más adelante y a un precio aún por determinar.

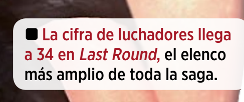
EL **¿ÚLTIMO?** ROUND TAMBIÉN SE JUEGA EN PS4

Dead or Alive 5 Last Round

Team Ninja nos presenta esta tercera revisión de *Dead or Alive 5* que amplía y mejora todo lo que vimos en los anteriores coincidiendo con su salto a PS4.

Las luchadoras más voluptuosas (y los luchadores también) vuelven a verse las caras en *Dead or Alive 5 Last Round*. Y decimos que vuelven a verse las caras porque estamos ante una nueva revisión de *Dead or Alive 5*, un juego de lucha 3D que salió en 2012 para PS3 y que al año siguiente ya contó con una versión optimizada, subtitulada *Ultimate*, que mejoraba y ampliaba lo visto en el original. Y ello sin contar *DoA5 Plus*, la adaptación para PS Vita...

Así pues, *Last Round* es la versión definitiva de *DoA5* para PS3 y PS4, por opciones, apartado gráfico y elenco de luchadores. En este sentido, alcanza los 34, la cifra más alta en la historia de la saga. A luchadoras míticas de la serie como Hitomi, Helena, Ayane o Kasumi se unen "fichajes" de otras sagas como *Ninja Gaiden* (Ryu Hayabusa, Rachel...) o *Virtua Fighter* (Akira, Sarah Bryant, Pai Chan...) y en *Last Round* se añaden además dos nuevos personajes controlables, la colegiala Honoka y el icónico jefe final Raidou. Para disfrutar de este plantel de luchadores contaremos con el clásico sistema de lucha de los *Dead or Alive*, que se sustenta básicamente en cuatro tipos de movimientos: puñetazo, patada, llave y defensa/contraataque, con un sistema que funciona como el juego "Piedra-Papel-Tijera": los golpes prevalecen sobre los agarres; las llaves hacen mella en la defensa; y la defensa se convierte en una contra ante los golpes. Un triángulo sencillo de asimilar, pero con múltiples matices y combos que sólo echándole muchas horas llegaremos a dominar, ya que cada personaje cuenta con una gran cantidad



La cifra de luchadores llega a 34 en *Last Round*, el elenco más amplio de toda la saga.

ASÍ SE **LUCHA** EN ESTA FRANQUICIA CON SOLERA



1 **LUCHA 3D.** Los combates son en 3D y se basan en "piedra-papel-tijera": los golpes ganan sobre los agarres, los agarres a la defensa...



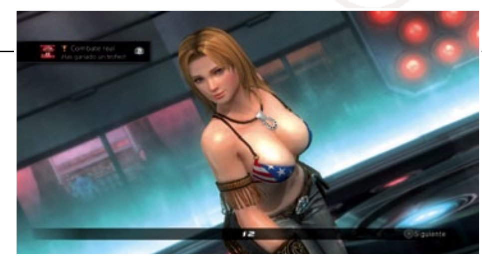
2 **34 PERSONAJES.** Es la cifra más alta de toda la historia de la franquicia. Dominarlos a todos te llevará muchas, muchísimas horas...



3 **A TU GUSTO.** Ofrece más de 300 opciones para que pongamos guapas y guapos a nuestros luchadores: desde bikinis hasta trajes de Papá Noel.



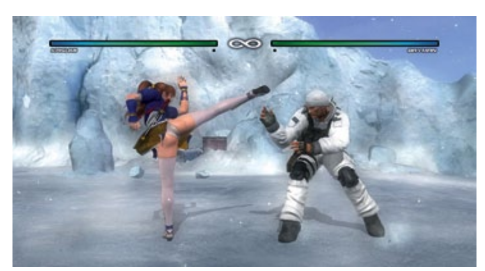
■ *DoA5 Last Round* es un juego de lucha 3D con un sistema de combate sencillo de aprender, pero complicado de dominar.



■ El modelado de los luchadores y luchadoras sigue siendo lo más destacado del juego. En PS4 luce todavía mejor, claro.



■ Los combates Online pueden puntuarnos o no. Podremos crear nuestra sala con nuestras propias reglas.

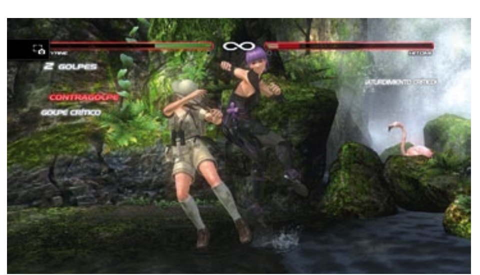




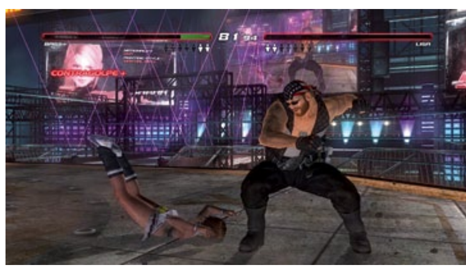
Además de dos luchadores más y otros extras, en PS4 presenta un apartado gráfico optimizado (1080 p y 60 fps).

de golpes únicos y llaves que podremos combinar y en el que nuestra habilidad en el "timing" es clave, así como otros aspectos que también influyen como nuestra postura, la posición con respecto al rival y con ciertas partes del entorno...
Entre esos matices volvemos a encontrar, por ejemplo, los golpes "cargados", que nos permitirán lanzar a nuestro adversario lejos de nuestra posición. También podremos aturdir a nuestros rivales tras ciertos golpes críticos, dejándoles a nuestra merced. Y todo este entramado adquiere aún más profundidad en los combates por parejas, una modalidad que se potenció más en *DoA5 Ultimate* y que permite variantes como que los dos luchadores participen en una secuencia de golpes y llaves o incluso la posibilidad de forzar el cambio de luchador en el equipo rival

En cuanto a modos de juego, ofrece lo mismo que *DoA5 Ultimate*, incluyendo Arcade, Entrenamiento, Supervivencia, Contrarreloj y un modo Historia coral en el que manejamos a casi todos los luchadores en unas 70 misiones (o sea, combates), enriquecidas con multitud de secuencias de vídeo. Y el Online ha sido optimizado.
Si nos detenemos en el apartado técnico, en PS4 se nota la diferencia (60 fps y 1080 p mientras que en PS3 es muy similar al anterior), destacando, cómo no, el modelado de los personajes y los efectos y grado de detalles de los escenarios (hay dos nuevos). ¿Merece la pena comprárselo? Si no tienes *DoA5 Ultimate*, sí. Si ya lo tienes pues... depende de lo fan que seas de esta franquicia de lucha. ■



■ Podemos dejar aturdido al oponente tras ciertos golpes críticos. Y algunos escenarios permiten arrinconar o tienen dos alturas...



■ Además de un atractivo modo Historia, están los típicos Arcade, Entrenamiento (con muchos retos), Supervivencia, Contrarreloj...

» NOVEDADES EN ESTE ÚLTIMO ROUND

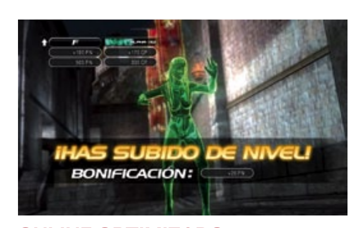
Dos personajes nuevos, otros tantos escenarios, un apartado gráfico superior (que se nota sobre todo en PS4) y un online optimizado son algunas de las novedades que trae bajo el brazo este *Last Round* si lo comparamos con *Ultimate*, la anterior revisión de *Dead or Alive 5*.



DOS NUEVOS LUCHADORES. La "colegiala" Honoka y el icónico jefe final Raidou se suman al plantel de luchadores.



MEJOR EN PS4. En PS4 se mueve a 60 fps y luce una resolución superior (1080 p mientras que en PS3 se mantienen los 720 p).



ONLINE OPTIMIZADO. Los problemas que arrastró *DoA5 Ultimate* se han dejado atrás. Funciona mejor en *Last Round*.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su sistema de lucha es sencillo de asimilar, pero dominarlo tiene su miga. Su precio.

» LO PEOR
Si ya tienes *Dead or Alive 5 Utimate*, quizá sus novedades no sean suficientes...

Te gustará + que... DOA5: ULTIMATE | Te gustará − que... ULTRA STREET FIGHTER IV



80	**» GRÁFICOS** Lo mejor siguen siendo los modelos. Y en PS4 va 60 fps y 1080 p.
84	**» SONIDO** Muy similar al de *DoA5 Ultimate*, con voces en inglés o japonés.
78	**» DIVERSIÓN** Dominar sus combates requiere mucha práctica. Pocas novedades.
80	**» DURACIÓN** Ofrece suficientes alicientes para enganchar durante una temporada.
NOTA 79	***DoA5 Last Round*** **ofrece pocas novedades de peso en su salto a PS4, más allá de su salto en lo técnico. Tenlo en cuenta...**





Género: **SHOOT'EM UP**
Desarrollador: **REBELLION**
Editor: **505 GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **49,95 €**



http://www.zombiearmy.com



Los muertos vivientes vagan por las calles de Berlín tras la Segunda Guerra Mundial.

UN EJÉRCITO DE ZOMBIS NAZIS EN EL PUNTO DE MIRA

Zombie Army Trilogy

¿Y si al acabar la 2ª Guerra Mundial los nazis regresasen de la tumba? Pues tendríamos que demostrar nuestra puntería con un rifle de precisión...

Rebellion, el estudio responsable de la serie *Sniper Elite*, ha recuperado la mecánica de su saga estrella en *Zombie Army Trilogy*. Se trata de una remasterización (corriendo a 1080 p y 60 fps) de los dos primeros *Zombie Nazi Army*, que aparecieron en PC en 2013, junto a una tercera campaña, completamente nueva, y cinco niveles de modo horda. Nuestro objetivo, tanto en la campaña como en el modo por oleadas, consiste en aniquilar cientos de enemigos, mientras recorremos las ruinas de la ciudad de Berlín, que parece sacada de una película de terror de serie B. Como sabéis, el mejor modo de acabar con los zombis es el disparo en la cabeza, por eso nuestros ocho protagonistas (Karl Fairburne, un soldado ruso, un científico y un oficial alemán, junto a otras tantas incorporaciones femeninas) han optado por el rifle de francotirador como arma principal, aunque podemos equipar 25 armas reales, también subfusiles y pistolas.

El sistema de disparo es el mismo que disfrutamos en *Sniper Elite III*, es decir que cuida aspectos como la física de las balas, la óptica o los latidos del corazón en los disparos a larga distancia, pero castiga el uso de pistolas y ametralladoras, que son bastante imprecisas. La auténtica estrella es la "Kill Cam", que se activa cuando ejecutamos un disparo a gran distancia: la cámara lenta y la visión de rayos x nos muestran el demoledor efecto de las balas sobre los órganos internos de nuestro objetivo. La verdad es que



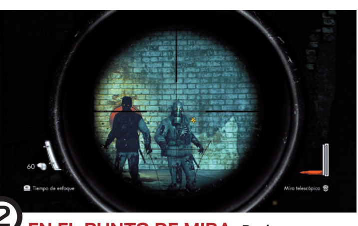
Karl Fairburne es uno de los ocho tiradores (también mujeres) que protagonizan *Zombie Army Trilogy*.

TRAS LOS PASOS DE LA SAGA *SNIPER ELITE*

Zombie Army Trilogy es una "gamberrada" de Rebellion, en la que están presentes las claves de su saga estrella, *Sniper Elite*, pero con un enfoque más directo y desenfadado. Es tan sencillo como divertido:



1 **NAZIS ZOMBIS.** Son enemigos más "accesibles" a los que podemos apuntar sin tener que infiltrarnos o tender trampas explosivas.



2 **EN EL PUNTO DE MIRA.** Podemos disfrutar de una simulación realista de rifles como el Springfield, Kar 98, M1 Garand, SVT...



3 **A CÁMARA LENTA.** Los mejores disparos se recompensan con una repetición de lujo, la Kill Cam, que resulta bastante sangrienta, por cierto.



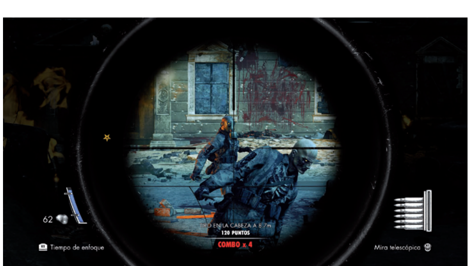
Encadenamos combos si no fallamos ningún disparo. La distancia y la precisión nos ayudan a conseguir más puntos.



La Kill Cam nos muestra nuestros mejores disparos a cámara lenta, con visión de rayos X sobre el cuerpo de nuestro objetivo.



La campaña consta de 15 niveles: 10 remasterizados de *Nazi Zombie Army* y cinco completamente nuevos.





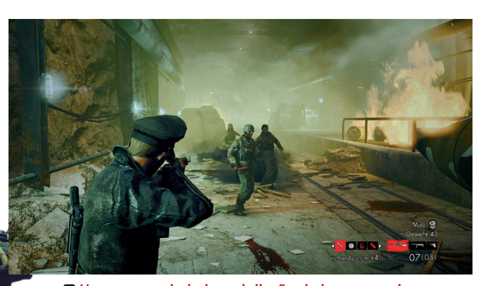
Las tres campañas están unidas en una historia que abarca 15 capítulos de masacre zombi en Berlín.

abatir a unos enemigos así de odiosos, que se arrastran por las calles, mientras nos ponen los pelos de punta con sus gritos (y con los susurros que escuchamos a través del DualShock 4) es muy satisfactorio. Y la experiencia es aún mejor si jugamos junto a tres amigos en el modo online cooperativo.

Sin embargo, el desarrollo de *Zombie Army Trilogy* no ofrece mucho más. Los escenarios son muy limitados (aunque se nota la evolución desde la primera campaña a la última) y las situaciones se repiten a lo largo de la campaña, con ocasionales asedios, búsqueda de objetos para abrir puertas y la aparición de enemigos finales.

Las limitaciones técnicas no sólo afectan a la (escasa) variedad de escenarios y enemigos, sino que también han estropeado el apartado sonoro: las melodías recuerdan a las películas de George A. Romero, pero se repiten hasta la saciedad y el doblaje (en inglés) es bastante malo.

Pues bien, sabiendo que no se trata de un título rompedor por sus apartados técnicos, y que, como podéis imaginar, tampoco se apoya sobre un argumento demasiado elaborado, tenemos que reconocer que *Zombie Army Trilogy* nos ha mantenido pegados a la consola durante mucho tiempo... Absolutamente "viciados" con el exterminio de tanto muerto viviente, y sobre todo, tratando de conseguir los disparos más complicados. Es un planteamiento perfecto para los jugadores a los que la parte de sigilo de *Sniper Elite* les resultase algo engorrosa y sólo quieran disfrutar con los disparos a larga distancia.



Hay poca variedad en el diseño de los escenarios y en los tipos de zombi que nos encontramos en el desarrollo.



En modo cooperativo podemos disfrutar de la campaña y la horda con un máximo de cuatro jugadores (a través de internet).

» MUERTOS VIVIENTES DE LA SERIE B

El título de Rebellion hace guiños al cine de terror de serie B. La banda sonora es similar a las películas de Romero, los gritos de los zombis y los sonidos del Dual Shock 4 son escalofriantes y la sangre corre a litros. Los personajes protagonistas también son arquetípicos.



GORE por todas partes, tanto en los elementos del escenario, como en el modo en que los zombis se despedazan.



HITLER ZOMBI es uno de los enemigos más emblemáticos que nos podemos encontrar al final de un juego.



LOS HÉROES son dos alemanes, un duro soldado soviético, y el "bueno" Karl Fairburne... y sus alter ego femeninos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Es muy entretenido. El modo cooperativo y el regreso de la "Kill Cam".

» LO PEOR
Gráficos y sonido (pese al remaster) no están a la altura de lo esperado en PS4.

Te gustará que... SNIPER ELITE III



Te gustará que... ADVANCED WARFARE



65	**» GRÁFICOS** La resolución, a 1080 p y 60 fps, no luce por la falta de detalles.
64	**» SONIDO** Buenas melodías (pero se repiten) terroríficos efectos y mal doblaje.
78	**» DIVERSIÓN** Su simplicidad y la mecánica de disparo, nos han enganchado.
74	**» DURACIÓN** 15 niveles de campaña, modo horda y multijugador cooperativo.
NOTA 70	Pese a su desarrollo simple y aspectos técnicos desfasados, nos lo hemos pasado de miedo con el "hijo" de *Sniper Elite*.





16

Género: **ACCIÓN / ESTRATEGIA**

Desarrollador: **OMEGA FORCE**

Editor: **TECMO KOEI**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio PS4: **49,99 €**

Precio PS3: **39,99 €**

JUGADORES **1-2**

JUG. ONLINE **1-2**

TEXTOS **INGLÉS**

VOCES **JAPONÉS**

BLU-RAY **SÍ**

RESOLUCIÓN **1080 P**

www.koeitecmoamerica.com/dw8e/



Empires añade opciones estratégicas a la base de *Dynasty Warriors 8*, pero en el fondo la esencia siguen siendo las batallas.

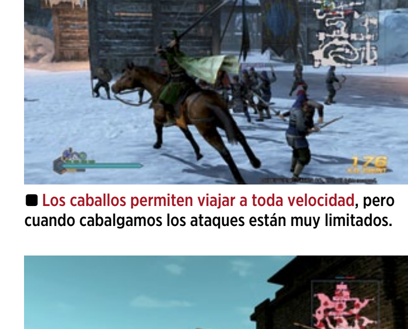
BATALLAS CAMPALES CON MUCHA **CABEZA**

Dynasty Warriors 8 Empires

Cuando te enfrentas a solas a millones de soldados es muy importante ser hábil con la espada... Pero más importante aún es planear bien el ataque.

Como viene siendo costumbre desde hace unos años, después de la entrega numerada de *Dynasty Warriors* sale al mercado la versión *Xtreme Legends*, y después aparece *Empires*, la edición definitiva, que además incorpora nuevas opciones para sacar el estratega que llevamos dentro. Tal es el caso de *Dynasty Warriors 8 Empires*, el último juego de la aclamada franquicia de batallas campales.

Nuestro objetivo es unificar todas las naciones de China en cincuenta años, de la forma que creamos conveniente: podemos ser vagabundos y actuar por cuenta propia, trabajar para un ejército, fundar nuestra propia nación, ascender en los rangos y convertirnos en generales... Cada posición tiene sus pros y sus contras y, por supuesto, los cargos más importantes entrañan cometidos a la altura, como negociar tratados de paz o decidir a qué temas se da más importancia durante los consejos de guerra. Las opciones son prácticamente ilimitadas, eso sí, el juego está completamente en inglés y si no sois diestros con el idioma vais a encontrar problemas a la hora de gestionar vuestros ejércitos. Tras llevar a cabo todo el "papeleo" toca salir al campo de batalla a dar el callo en todo tipo de misiones, que van desde proteger a un mercader hasta llevar a cabo con éxito la invasión de un reino. Por desgracia, gráficamente está por debajo de lo que se espera de un juego para PlayStation 4 y la diversión de las primeras horas se torna rápidamente en repetición y aporreo de botones.



Los caballos permiten viajar a toda velocidad, pero cuando cabalgamos los ataques están muy limitados.



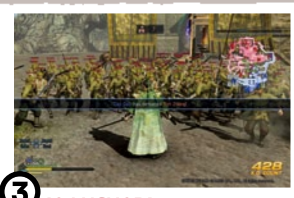
Hay personajes para todos los gustos: aquí tenéis a Liu Shan, que no se separa nunca de su banco.

» UNA BATALLA BIEN PLANIFICADA ES UNA **VICTORIA** ASEGURADA

1 **PLANIFICA.** Esta pantalla es algo así como nuestra base personal, desde la que planeamos el siguiente paso y tomamos decisiones.



2 **GESTIONA.** Hay que amasar recursos, pues nos vendrán de perlas a la hora de pagar a nuestros soldados o negociar con otras naciones...



3 **¡A LUCHAR!** En el campo de batalla, además de repartir, podemos dar órdenes a nuestras tropas y construir bases de apoyo.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Gran cantidad de contenido. Las opciones estratégicas aportan variedad...

» LO PEOR
... Pero se hace repetitivo demasiado pronto. Técnicamente desfasado. En inglés.

50	**» GRÁFICOS** Parece más un juego de la anterior generación que de PS4.
70	**» SONIDO** Melodías intensas, aunque pueden cansar de tanto escucharlas.
60	**» DIVERSIÓN** Entretiene, pero se vuelve repetitivo demasiado rápido.
85	**» DURACIÓN** Os llevará muchas horas completarlo. Si no os cansáis antes, claro.
NOTA 68	Las nuevas opciones estratégicas aportan variedad, pero *Empires* no deja de ser otro "machacabotones" más.



16

Género: **ROL**
Desarrollador: **GUST**
Editor: **KOEI TECMO**
Lanzamiento: **13 DE MARZO**
Precio: **49,95 €**

JUGADORES **1**
JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **INGLÉS**
VOCES **INGLÉS/JAPONÉS**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.ateliergames.eu



Shallistera y Shallotte son las protagonistas, ambas conocidas por el diminutivo Shallie.

DOS HEROICAS CHICAS EN EL SENDERO DE LA **ALQUIMIA**

Atelier Shallie: Alchemists of the Dusk Sea

La prolífica saga de rol *Atelier* completa su más reciente trilogía ("*Dusk*") con esta entrega, en la cual podemos elegir entre dos chicas protagonistas.

Estamos ante la decimosexta entrega principal de *Atelier*, aunque a lo largo de su historia esta gran saga rolera ha conocido multitud de arcos argumentales en universos distintos. *Atelier Shallie* es el capítulo final de la trilogía *Dusk*, aunque no es estrictamente necesario haber jugado a los dos anteriores para seguirlo, ya que los protagonistas son diferentes y viven una aventura completamente nueva.

***Atelier Shallie* transcurre diez años después** de los sucesos de *Atelier Ayesha* (del cual por cierto analizamos su edición ampliada para Vita el mes pasado), y seis años después de *Atelier Escha & Logy*. Al igual que en este último, al comienzo del juego tenemos que elegir vivir la aventura desde el punto de vista de uno de los dos personajes protagonistas, que en este caso son dos jovencitas y ambas responden al nombre de Shallie. Por una parte tenemos a Shallistera, una reservada y responsable hija de un líder tribal que viaja buscando una solución al deterioro de su tierra natal. Y por otra tenemos a Shallotte, una enérgica y ambiciosa chica que se dedica a realizar pequeños trabajos y a cuidar la tienda familiar mientras sueña con grandes cosas. Aunque el grueso de la aventura es el mismo, dependiendo de a quién escojáis presenciaréis escenas y diálogos diferentes. En ambos casos, os espera un juego de rol centrado en la síntesis de objetos y en los diálogos, que perfecciona aún más los conceptos de la saga y ofrece escenarios más amplios.



El mundo de esta trilogía está en decadencia, y en *Atelier Shallie* el deterioro se ha incrementado.



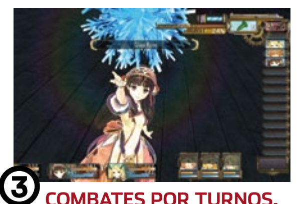
Shallotte empieza su aventura realizando pequeños trabajos a cambio de unas cuantas monedas.

UN **RPG** EN EL QUE EXPLORAR, HABLAR, CREAR Y PELEAR

① **DIÁLOGOS.** Tienen una importancia enorme, y las secuencias argumentales son constantes y muy largas. Conoceréis muchos personajes.



② **CREACIÓN DE OBJETOS.** Gran parte del juego gira en torno a crear nuestros propios objetos mediante multitud de ingredientes.



③ **COMBATES POR TURNOS.** Los enfrentamientos son por turnos y cada personaje dispone de sus propias habilidades y puntos fuertes.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Profundísimo sistema de creación de objetos. Mucho humor y una aventura larga.

» LO PEOR
Está en inglés. Su ritmo lento, centrado en los menús y diálogos, no gustará a todos.

70	**» GRÁFICOS** Bastante sencillos. Nunca han deslumbrado en esta saga.
78	**» SONIDO** Voces tanto en inglés como en japonés y buenas melodías.
74	**» DIVERSIÓN** Os encantará si os gusta el argumento y la síntesis de objetos.
82	**» DURACIÓN** Una larga aventura y también muchas tareas secundarias.
NOTA 75	**Si os gusta el concepto y sabéis inglés, esta entrega (casi seguro la última para PS3) os dejará satisfechos.**



Género: **PLATAFORMAS**
Desarrollador: **ABSTRACTION GAMES**
Editor: **JAYWALKERS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **7,99 €**

JUGADORES **1** · ONLINE / WIFI **NO**
TEXTOS **INGLÉS** · VOCES **NO**

FUNCIONES
Pantalla táctil

jaywalkersinteractive.com/kick-fennick



Kick despierta tras un criosueño en un lugar abandonado y perseguido por un robot con malas pulgas. Por suerte encontrará compañía rápido.

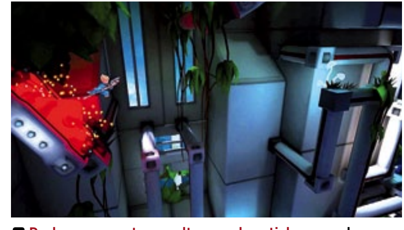
SALTANDO, PERO **SIN SALTAR**

Kick & Fennick

Lleva de la mano a dos pequeños protagonistas a través de un mundo futurista plagado de abismos y puzzles.

Recientemente ofrecido como título gratuito de PS Plus, *Kick & Fennick* es un plataformas cuyo protagonista, irónicamente, no puede saltar. Por suerte se topará con un pequeño robot que le sacará las castañas del fuego y con un gran cañón con un enorme retroceso. Y será este efecto el que aprovecharemos para ir de plataforma en plataforma avanzando por 45 pequeños niveles. Así, deberemos aprender a apuntar en el sentido contrario al que apunta el cañón y aprovechar la trayectoria parabólica para aterrizar donde queramos. Incluso podremos disparar una segunda vez mientras aprovechamos unos segundos de cámara lenta para ajustar el disparo. Una técnica original que puede ser llevada a cabo con la pantalla táctil o usando un sistema más tradicional de botones y stick, pero que responde bien una vez le pillas el truco y sabes compensar inercias y caídas. Además, casi la mitad de los niveles se dedican a enseñarnos poco a poco (quizás demasiado despacio) cómo funciona el sistema, dejando para casi el final los puzzles y secciones más elaborados, con portales e interruptores variados.

La experiencia siempre resulta asequible y es ideal para pequeñas sesiones de juego, dada la corta duración de las fases. Su apartado técnico cumple, con unos gráficos 2,5 D estilizados y unas animaciones faciales que sirven para relatar una historia muda. Un título sencillo, sin mucha ambición y que tarda en "arrancar", aunque entretiene lo que dura y resulta original.



Podemos apuntar y saltar con los sticks o con la pantalla táctil. En cualquier caso, el control es preciso.



Los expresivos gestos de los protagonistas se encargan de transmitir la historia. No hay voces.

» UNA DIMINUTA **PAREJA** QUE ES LA BOMBA



1. **CAÑÓN.** Gracias al retroceso al ser disparado, nos permitirá hacer "vuelos" parabólicos con los que llegar a sitios inalcanzables.
2. **FENNICK.** Nuestro compañero robot nos salvará de la muerte cuando fallemos, llevándonos a la plataforma inmediatamente anterior.
3. **JUEGO DE BOLSILLO.** Por la corta duración de sus niveles, está pensado para sesiones muy cortas de juego. Como cuando vas en el bus...

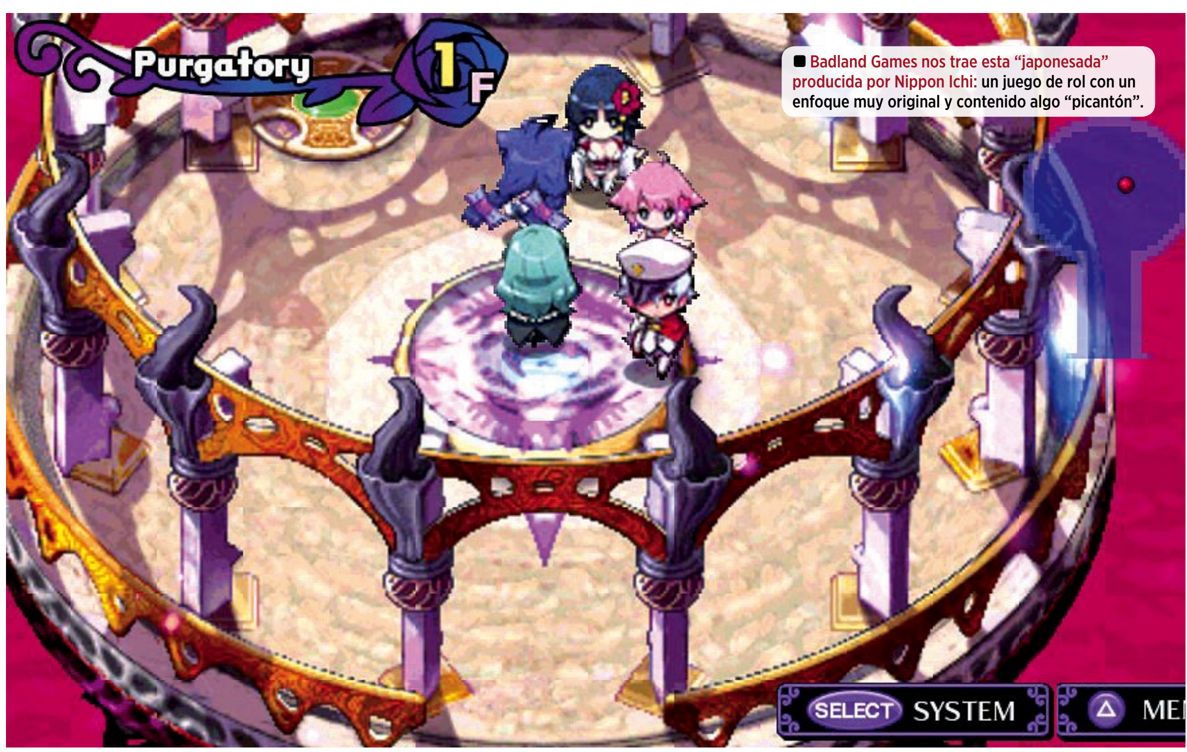
VALORACIÓN

» LO MEJOR
Sistema de saltos original. Tamaño de los niveles ideal para una portátil.

» LO PEOR
Lo más interesante tarda en aparecer demasiado. O se acaba demasiado pronto.

72	**» GRÁFICOS** Limpios, coloridos y fluidos. No deslumbran pero sirven a la causa.
70	**» SONIDO** No hay voces y los efectos y melodías pasan desapercibidos.
77	**» DIVERSIÓN** Su curva de dificultad ayuda a disfrutarlo. El tutorial es muy largo.
73	**» DURACIÓN** Unas 5 horas y la única razón para rejugarlo son los coleccionable.
NOTA 73	**Un plataformas entretenido y fresco, con originales ideas, que disfrutarán los amantes del género pese a su brevedad.**





■ Badland Games nos trae esta "japonesada" producida por Nippon Ichi: un juego de rol con un enfoque muy original y contenido algo "picantón".

UN PECULIAR **CASTIGO,** EN CLAVE DE ROL

Criminal Girls: Invite Only

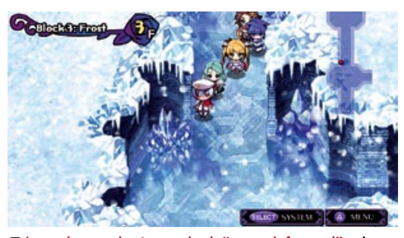
Estamos ante una adaptación para PS Vita de un curioso J-RPG que salió para PSP en 2010 y que nos pone en la piel de un carcelero muy especial...

Hoy por hoy PS Vita parece la consola ideal para disfrutar de todo tipo de "japonesadas". Y para "japonesada", la que tenemos entre manos. *Criminal Cirls: Invite Only* es la adaptación a PS Vita del título homónimo que salió para PSP en Japón en 2010 que nos pone en la piel de un carcelero muy particular. Nuestra labor será "meter en cintura" a siete rebeldes reclusas (cada una de ellas representa un pecado capital). Junto a ellas recorreremos laberínticos (y algo anodinos) escenarios, librando combates aleatorios y haciéndolas evolucionar, pero no como en un RPG normal. Nuestras reclusas son algo... desobedientes, hasta el punto de que en estos combates por turnos serán ellas las que decidan qué podemos elegir que hagan en cada momento. Para corregir tan díscolo comportamiento, al acabar cada combate gastaremos los puntos de experiencia en aplicar "castigos" a las reclusas para enderezar su conducta. Dichos castigos son, en la práctica, minijuegos que se resuelven con la pantalla táctil y el panel trasero en los que, entre otras lindezas, habrá que "azotar" con una fusta a las chicas en posturas sugerentes.

Una propuesta original enfocada a un público muy específico que aquí nos llega algo censurada, ya que en nuestra versión una neblina rosa suaviza las escenas más picantes... Una vez superada la "curiosidad", nos queda un "dungeon crawler" poco vistoso y bastante limitado en todos los aspectos. Y dominar el inglés es básico para disfrutar de su humor y sus abundantes conversaciones.

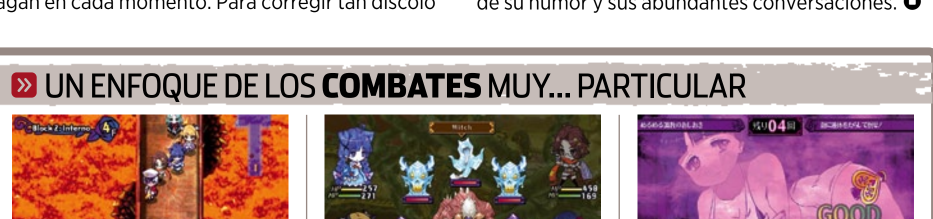


■ Nuestro cometido será "enderezar" a siete díscolas reclusas, con la palabra (en inglés) y de otras formas...

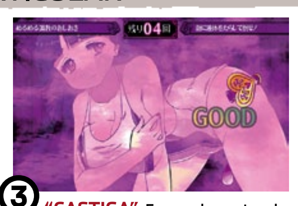


■ La reclusas adoptan un look "superdeformed" salvo en las conversaciones y en los "minijuegos".

» UN ENFOQUE DE LOS **COMBATES** MUY... PARTICULAR



① **EXPLORA.** Bajo una perspectiva isométrica nos movemos por escenarios laberínticos repletos de combates aleatorios (más de los que nos gustaría).



② **COMBATE.** Son por turnos y con una pobre puesta en escena. La "gracia" está en que las reclusas deciden qué podemos ordenarles.

③ **"CASTIGA".** En vez de puntos de experiencia al uso, "mejoramos" a las reclusas a base de minijuegos usando la pantalla táctil y el panel trasero.



» LO MEJOR
El enfoque de los combates es original. Que este tipo de juegos también lleguen aquí.

» LO PEOR
Como juego de rol es bastante limitado en todo. Llega en inglés y con cierta "censura".

62	**» GRÁFICOS** Vista isométrica y "look superdeformed" salvo para los minijuegos.
73	**» SONIDO** Apropiada BSO, voces en japonés y no faltan los inevitables "gemidos".
64	**» DIVERSIÓN** Es original, pero el avance es lento y algo monótono (y hasta tedioso).
80	**» DURACIÓN** Supera las 20 horas, pero hay que saber inglés para poder avanzar.
NOTA 67	**Una vez superada la curiosidad inicial nos queda un juego de rol por turnos bastante limitado. Los hay mejores en PS Vita.**

VIDEO

1.000 euros en juegos en un año de PS Plus

En los últimos 12 meses PlayStation Plus ha regalado a sus miembros más de 70 juegos para PS4, PS3 y PS Vita, valorados en más de 1000 euros. Además de descuentos extra, complementos gratuitos exclusivos, temas, paquetes especiales... Y todo por 50 euros al año.

Si nos ponemos a hacer cuentas, llegamos a la conclusión de que ser miembro de PlayStation Plus es de lo más rentable. Este servicio de suscripción ofrece a sus usuarios un montón de ventajas, como el acceso al multijugador online en PS4 o el almacenamiento en la nube, además de una colección de juegos que crece mes a mes y que permite descargar una media de dos juegos gratis para cada una de las tres hermanas PlayStation. Es decir, que todos los miembros de PlayStation Plus pueden descargar gratis los juegos de la colección instantánea y jugar sin límite todo el tiempo que dure su suscripción. Por supuesto, los juegos son acumulables, es decir, si te suscribiste en febrero y te descargaste *Apotheon* y *Transistor* en PS4, seguirás teniendo esos juegos en el disco duro de tu consola cuando te descargues los juegazos gratis de marzo, de abril, de mayo...

En el último año, PlayStation Plus ha regalado juegos por un valor de más 1000 euros, lo que compensa de sobra la suscripción. Esta cifra es el resultado de sumar el precio de los juegos de las tres consolas, pero si sólo tienes una PS4, convertirse en miembro de PlayStation Plus sigue siendo igual de rentable, ya que en los últimos 12 meses se han regalado juegos para PS4 por valor de más de 400 euros. Además, siempre hay descuentos y ofertas especiales para los miembros de PlayStation Plus, lo que incrementa notablemente el beneficio. Por supuesto, cualquier contenido que compremos con descuento PS+ es nuestro para siempre, independientemente de que después de adquirir un juego o un DLC no renovemos la suscripción

Y tampoco sobra recordar que es necesario estar suscrito a PlayStation Plus para disfrutar del multijugador online de PS4, lo que a su vez nos abre la puerta la Liga Oficial PlayStation, una plataforma que nos permite participar en campeonatos y ligas online con jugadores de nuestro nivel y optando a suculentos premios al final de la temporada o de los eventos especiales.

Hay jugadores que se quejan de que la calidad de los juegos gratuitos de PS4 es inferior a la de los juegos de PS3. Pero es que PS3 tiene un fondo de armario que PS4 aún tardará unos meses en acumular. Aún así, si le echáis un vistazo a la lista de los juegos que se han regalado en estos últimos 12 meses con PS4 llegaréis a la conclusión de que precisamente calidad no les falta. Y ojo a los de marzo, que son un lujazo...



CUÁNTO CUESTA Y CÓMO ME SUSCRIBO

Convertirse en miembro de PlayStation Plus es sencillísimo. Es como realizar cualquier otra compra en PlayStation Store, por lo que sólo necesitas tener una cuenta PSN.

Si eres nuevo propietario de una de PlayStation y nunca has estado suscrito a PS+, podrás disfrutar de una prueba gratuita de 14 días. Tienes tres opciones de suscripción:

- **1 MES.** Los 30 días se suscripción cuestan 6,99 euros y te dejará con la miel los labios. Recuerda que los juegos de la colección sólo pueden disfrutarse mientras eres miembro de PlayStation Plus.
- **3 MESES.** 90 días de suscripción te salen a 14,99. Pero si te das prisa y compras en una tienda física un tarjeta prepago antes del 31 de marzo, el precio se queda en 9,99. Y seguro que te engancha...
- **12 MESES.** Esta opción cuesta 49,99 euros, pero durante un año disfrutarás de todas las ventajas de PS Plus y recuperarás de sobra tu inversión, aunque sólo tenga una PS4.

MÁS DE 70 JUEGOS GRATUITOS, EN 1 AÑO DE PS PLUS

MARZO 2014

Dead Nation Apocalypse Edition • PS4	14,99 €
Tomb Raider • PS3	24,99 €
Brothers A Tale of Two Sons • PS3	14,99 €
Pixeljunk Monsters Ultimate HD • PS Vita	12,99 €
Smart As • PS Vita	9,99 €

ABRIL 2014

Mercenary Kings • PS4	17,99 €
Pro Evolution Soccer 2014 • PS3	49,99 €
Sly Cooper: Ladrones en el Tiempo • PS3/PS Vita	14,99 €
Hotline Miami • PS4/PS3/PS Vita)	9,99 €
MotoGP 13 • PS Vita	19,99 €

MAYO 2014

Stick it to the Man • PS4	19,99 €
Payday 2 • PS3	39,99 €
Puppeteer • PS3	19,99 €
Muramasa Rebirth • PS Vita	24,99 €
Everybody's Golf • PS Vita	9,99 €

JUNIO 2014

Pixeljunk Shooter Ultimate • PS4/Vita	11,99 €
Trine 2: The Complete Story • PS4	16,99 €
NBA 2K14 • PS3	34,99 €
Lone Survivor • PS4/PS3/PS Vita	9,99 €
Dragon's Crown • PS Vita	39,99 €
Surge Deluxe • PS Vita	4,99 €

JULIO 2014

TowerFall Ascensión • PS4	13,99 €
Strider • PS4	14,99 €
Dead Space 3 • PS3	19,99 €
Vessel • PS3	9,99 €
LEGO Batman 2: DC Superhéroes • PS Vita	24,99 €
Doki Doki Universe • PS4/PS3/Vita	7,49 €

AGOSTO 2014

Road Not Taken • PS4	14,99 €
FEZ • PS4/PS3/PS Vita	9,99 €
Crysis 3 • PS3	19,99 €
Proteus • PS3/PS Vita	12,99 €
Metrico • PS Vita	12,99 €
LEGO Harry Potter Years 5-7 • PS Vita	14,99 €

SEPTIEMBRE 2014

Velocity 2X • PS4/PS Vita	15,99 €
Sportsfriends • PS4/PS3	13,99 €
PlayStation Allstars Battle Royale • PS3	19,99 €
Hoard • PS3	9,99 €
TxK • PS Vita	6,99 €
Joe Danger PS Vita • PS Vita	7,99 €

OCTUBRE 2014

Batman: Arkham Asylum • PS3	19,99 €
Dust: An Elysian Tail • PS4	13,29 €
Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara • PS3	14,99 €
Pix the Cat • PS Vita/PS4	11,99 €
Rainbow Moon • PS Vita/PS3	12,99 €
Spelunky • PS4/PS3/PS Vita	14,99 €

NOVIEMBRE 2014

Binding of Isaac Rebirth • PS4/PS Vita	14,99 €
Steamworld Dig • PS4/PS Vita	8,99 €
Frozen Synapse Prime • PS3/PS Vita	16,99 €
Luftrausers • PS3/PS Vita	8,99 €
The Hungry Horde • PS Vita	7,99 €
Escape Plan • PS4/PS Vita	12,99 €

DICIEMBRE 2014

Injustice: Gods Among Us Ultimate Edition • PS4	59,99 €
Secret Ponchos • PS4	14,99 €
Hitman Trilogy HD • PS3)	29,99 €
Deadly Premonition: The Director's Cut • PS3	24,99 €
Final Horizon • PS Vita	11,99 €
Titan Attacks • PS4/PS3/PS Vita	9,99 €

ENERO 2015

inFAMOUS First Light • PS4)	14,99 €
The Swapper • PS4/PS3/PS Vita	14,99 €
Prototype 2 • PS3	49,99 €
DuckTales Remastered • PS3	14,99 €
Woah Dave! • PS Vita	3,99 €
Duke Nukem 3D Megaton Edition • PS3/PS Vita	9,99 €

FEBRERO 2015

Apotheon • PS4	10,99 €
Transistor • PS4	18,99 €
Thief • PS3	29,99 €
Yakuza 4 • PS3	19,99 €
Rogue Legacy • PS4, PS3, PS Vita	12,99 €
Kick and Fennick • PS Vita	7,99 €

LOS JUEGOS GRATUITOS DEL MES DE MARZO



Oddworld: New 'n' Tasty

Este remake sigue a pies juntillas la mecánica y desarrollo de *Abe's Oddysee*, pero con un motor gráfico hecho de cero y nuevos efectos. Una mezcla de plataformas, puzzles y aventura que os cautivará.

PS4 | AVENTURA | 14,99 €

Valiant Hearts: The Great War

Una preciosa aventura que nos pone en la piel de cinco personajes distintos para mostrarnos los horrores de la guerra desde una perspectiva diferente. Un juego de puzzles tan bien hilado que engancha sin remisión.



Papo & Yo

Una preciosa mezcla de puzzles y plataformas que cuenta las aventuras de Quico y de su mejor amigo, una enorme bestia. Combinando las habilidades de ambos personajes, debemos resolver todo tipo de retos.



Sherlock Holmes: Crimes and Punishments

En la piel de Sherlock Holmes debemos resolver seis variados casos, siguiendo las pautas de las aventuras gráficas clásicas, pero con mecánicas modernas.



OlliOlli 2: Welcome to Olliwood

Tras el éxito de la primera entrega de este arcade de skate, se lanza esta secuela, con más variedad de tricks, escenarios y rutas. Y con multijugador para cuatro...



CounterSpy

Con la Guerra Fría de telón de fondo, *CounterSpy* nos pone en la piel de un espía que debe impedir una crisis nuclear demostrando sus dotes para infiltración y la acción en un arcade con una estética muy especial.

JUEGOS QUE MERECEN UNA SEGUNDA OPORTUNIDAD

TRY AGAIN

Desempolvamos de nuestra colección algunos juegos que en su día pasaron desapercibidos y que merecen ser rescatados del olvido.

Si estás decepcionado con el panorama de los lanzamientos de estos últimos tiempos, a lo mejor es interesante volver la vista atrás y recuperar algunos títulos "antiguos" que quizás en su momento se te escaparon y que se merecen una segunda oportunidad. Títulos que cuando fueron lanzados pasaron desapercibidos por la razón que fuera, pero que todavía estamos a tiempo de redescubrir. Hemos elegido 30 juegos que creemos que merecen ser rescatados del olvido, les hemos quitado el polvo y hemos recordado qué tienen de bueno y por qué sus virtudes pesan más que sus defectos. Lógicamente no están todos los que son y hemos intentado elegir juegos que no sean de franquicias muy conocidas. La mayoría son de PS3 y, aunque algunos se hayan quedado ya algo "viejecillos" gráficamente (hay juegos que son de hace 7 años), creemos que todavía merecen ser jugados hoy en día. Además, casi todos pueden encontrarse fácilmente en tiendas de segunda mano a buen precio, por lo que esperamos que os pique la curiosidad y que le deis una segunda oportunidad a alguno de estos juegazos si es que no lo hicisteis cuando salieron.





■ En *Condemned 2* nos metemos en la piel del ex policía alcohólico Ethan Thomas, que alterna sus dotes de investigador con su habilidad para "repartir" cuerpo a cuerpo en primera persona.

CONDEMNED 2

Fecha: 4 de abril de 2008

Consola: PS3

Nota de Playmanía: 86 (PM 112)

¿Por qué pasó desapercibido?
Su primera entrega no llegó a PS3 y los pocos que lo conocían quizás no tenían buenas referencias del primero.

Nuestras razones para recuperarlo.
Pocos títulos nos han sumergido en una ambientación tan sórdida y opresiva, con un protagonista al borde del abismo que puede usar como armas una tapa de retrete o una pierna ortopédica. Es un juego BRUTAL.



DEADLY PREMONITION

Fecha: 26 de abril de 2013

Consola: PS3

Nota de Playmanía: 78 (PM 174)

¿Por qué pasó desapercibido?
Su paupérrimo apartado gráfico y tosco control echaron para atrás a mucha gente.

Nuestras razones para recuperarlo.
Si perdonas sus múltiples defectos técnicos, *Deadly Premonition* es un juego fascinante. Un "survival horror" con estructura de "sandbox" con una historia que te atrapará, ambientación a lo "Twin Peaks" y múltiples guiños al género, al cine y a la cultura pop.

THE SABOTEUR

Fecha: 4 de diciembre de 2009

Consola: PS3

Nota de Playmanía: 89 (PM 132)

¿Por qué pasó desapercibido?
El "canto de cisne" de Pandemic salió sin terminar, con algunos aspectos sin pulir y en EA ni se molestaron en traducirlo al castellano.

Nuestras razones para recuperarlo.
A pesar de lo comentado arriba, es un "sandbox" con muy buenas ideas, largo, variado, divertido y muy bien ambientado. Fue una pena que tuvieran que acabarlo con prisas...



■ Sean Devlin tenía que realizar todo tipo de trabajitos en el París ocupado por los nazis durante la II Guerra Mundial. Las zonas ocupadas se muestran en blanco y negro y las liberadas, en color.



EARTH DEFENSE FORCE 2025

Fecha: 21 de febrero de 2014

Consola: PS3

Nota de Playmanía: 78 (PM 185)

¿Por qué pasó desapercibido?
Digamos que esta serie nunca ha cuidado mucho su apartado técnico. Llegó en inglés.

Nuestras razones para recuperarlo.
Earth Defense Force 2025 es la MADRE de todas las invasiones alienígenas: hormigas gigantes subiéndose por los edificios y todo tipo de bichos de tamaño descomunal para un desarrollo lleno de acción sin tregua muy disfrutable solo o cooperando con amigos.

DRAGON'S CROWN

Fecha: 11 de octubre de 2013

Consola: PS3, PS Vita

Nota de Playmanía: 93 (PM 178)

¿Por qué pasó desapercibido?
Quizás porque el beat'em up en 2D no sea el género más popular hoy...

Nuestras razones para recuperarlo.
Dragon's Crown es un digno heredero de todos esos beat'em up de espada y brujería de Capcom que conquistaron los recreativos en la década de los 90. Un juego bellísimo que ofrece muchas horas de diversión a los amantes de este género.



■ *Dragon's Crown* es un beat'em up de desarrollo en 2D y con ambientación de fantasía en el que podemos elegir entre 6 clases de héroe o heroína con cooperativo para hasta 4 jugadores.



■ En *Blur* la gente de Bizarre Creations volcó toda su experiencia en el género de la velocidad. Lamentablemente, cerró poco después.

BLUR

Fecha: 28 de mayo de 2010

Consola: PS3

Nota de Playmanía: 87 (PM 138)

¿Por qué pasó desapercibido?
Suponemos que porque salió en un momento en el que las "carreras ilegales" ya no estaban tan de moda...

Nuestras razones para recuperarlo.
Blur era mucho más: vibrantes carreras entre cochazos reales con un estilo a lo *NFS* y "power ups" a lo *Mario Kart*. De los creadores de *Metropolis Street Racer* o los *Project Gotham*.



Michael Thorton es un agente encubierto al que podíamos desarrollar a nuestro antojo, al igual que la trama, que varía en función de nuestras decisiones. ¿Acción? ¿Sigilo? ¿Diplomacia?

ALPHA PROTOCOL

Fecha: 28 de mayo de 2010

Consola: PS3

Nota de Playmanía: 88 (PM 137)

¿Por qué pasó desapercibido?
De esta aventura de espías no gustó el enfoque de la acción, ni su IA, ni su poco llamativa puesta en escena.

Nuestras razones para recuperarlo.
Los que no lo hayáis jugado os perdisteis uno de los mejores juegos de espías de la historia, con una gran jugabilidad en la que nuestra forma de jugar y nuestras decisiones realmente afectan al desarrollo.



XCOM ENEMY UKNOWN

Fecha: 12 de octubre de 2012

Consola: PS3

Nota de Playmanía: 87 (PM 166)

¿Por qué pasó desapercibido?
Tradicionalmente, los "consoleros" no somos muy dados a darle oportunidades a los juegos de estrategia. Y sus gráficos...

Nuestras razones para recuperarlo.
XCOM Enemy Unknown y su "expansión" *Enemy Within* son seguramente el mejor exponente del género en PS3. Gestión de recursos y tácticos combates por turnos que te "abducirán" como los aliens del juego.

YAKUZA 4

Fecha: 18 de marzo de 2011

Consola: PS3

Nota de Playmanía: 90 (PM 147)

¿Por qué pasó desapercibido?
Es la cuarta entrega de una saga que no llega traducida y que ya pasó desapercibida en los tiempos de PS2...

Nuestras razones para recuperarlo.
Nunca nos cansaremos de defender la autenticidad de esta saga que recrea como ninguna otra los bajos fondos de una gran ciudad nipona, con un desarrollo abierto y muchos minijuegos y tareas secundarias.



Yakuza 4 es una aventura de acción perfectamente ambientada que nos sumerge en una historia de mafiosos japoneses en la que cabe la venganza, el amor, el respeto... Manejamos a 4 personajes.

WET

Fecha: 18 de septiembre de 2009

Consola: PS3

Nota de Playmanía: 77 (PM 131)

¿Por qué pasó desapercibido?
A *Wet* le achacaron múltiples defectos: corto, poco pulido gráficamente, sin multijugador, escasa rejugabilidad, control impreciso, muchos clichés...

Nuestras razones para recuperarlo.
Rubi Malone le clava su katana en la entrepierna a todos sus detractores mientras da un trago de tequila al son de un tema de los Gypsy Pistoleros. Una orgía de acción "tarantinesca".



Con sus defectos (que los tiene), *Wet* es un juego que atrapa desde la primera partida por su explosivo y variado enfoque de la acción, su protagonista y su apropiadísima banda sonora.

EL SHADDAI: ASCENSION OF THE METATRON

Fecha: 9 de noviembre de 2011

Consola: PS3

Nota de Playmanía: 83 (PM 153)

¿Por qué pasó desapercibido?
Su estética fue demasiado para muchos. Como juego de acción peca de repetitivo. Y en Konami tampoco le dieron mucha "bola"...

Nuestras razones para recuperarlo.
El Shaddai: Ascension of the Metatron es un juego de acción irrepetible. Basado en el apócrifo Libro de Enoc, reinterpreta de forma libre y muy "japonesa" su contenido y la iconografía religiosa con una estética indescriptible.

SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED



En este arcade de carreras Sonic y cía compiten en vehículos que se transforman en aéreos y acuáticos... Antes que en *Mario Kart 8*.

Fecha: 16 de octubre de 2012

Consola: PS3, PS Vita

Nota de Playmanía: 88 (PM 168)

Por qué pasó desapercibido:
"¿Otro clon de *Mario Kart* protagonizado por Sonic y el resto de personajes famosos de Sega? Meh."

Nuestras razones para recuperarlo.
Con permiso de *Crash Team Racing*, *Sonic & All-Stars Racing Transformed* es el más digno rival para *Mario Kart*. Sus vehículos pueden transformarse en aéreos o acuáticos.



¿Qué hace un tío en calzoncillos huyendo de esta... ¿fémina? Para descubrirlo tendréis que dejaros seducir por Catherine, una rubia a la que no olvidaréis fácilmente... aunque ya tengáis pareja.

CATHERINE

Fecha: 10 de febrero de 2012

Consola: PS3

Nota de Playmanía: 86 (PM 158)

¿Por qué pasó desapercibido?
Catherine es un juego raro. ¿Es una aventura? ¿Un puzzle? Muchos ni se molestaron en tratar de averiguarlo.

Nuestras razones para recuperarlo.
Catherine tiene un poco de las dos cosas. Su "parte puzzle" puede llegar a desquiciar, pero su parte aventurera saca a relucir incómodos temas que muchos no nos atrevíamos a preguntarnos... Y tú, ¿te atreves?



VIKING: BATTLE FOR ASGARD

Fecha: 28 de marzo de 2008

Consola: PS3

Nota de Playmanía: 83 (PM 112)

¿Por qué pasó desapercibido?
Pues es uno de esos juegos que llegó sin hacer mucho ruido y que los pocos que lo probaron en su día lo disfrutaron y mucho.

Nuestras razones para recuperarlo.
Antes de *Alien Isolation*, los creadores de la serie *Total War* nos sorprendieron con este monumental juego de acción ambientado en la mitología nórdica en el que caben desde batallas multitudinarias hasta infiltración.

ENSLAVED ODDYSSEY TO THE WEST

Fecha: 8 de octubre de 2010

Consola: PS3

Nota de Playmanía: 90 (PM 142)

¿Por qué pasó desapercibido?
Tuvo que competir contra juegos como *Castlevania Lords of Shadow*, *Assassin's Creed Revelations* y demás franquicias "prenavideñas".

Nuestras razones para recuperarlo.
Una aventura variada y divertida, de cuidada factura técnica y artística y con un final bastante sorprendente. Doblado al castellano. ¡Y además Andy Serkis participó en el juego!



Enslaved: Oddyssey to the West es una original y variada aventura de acción ambientada en un futuro devastado. Deberemos proteger a Trip, nuestra frágil compañera de viaje.



SHADOW WARRIOR

Fecha: 24 de octubre de 2014

Consola: PS4

Nota de Playmanía: 73 (PM193)

Por qué pasó desapercibido:
Esta "reimaginación" del clásico de 3D Realms quizás no era muy conocida por el público "consolero".

Nuestras razones para recuperarlo.
Desde que le vimos en la intro tarareando el tema "The Touch" de Stan Bush nos enamoramos de este sicario llamado Lo Wang que va a sacar a pasear su katana en este festival de acción directa y "sin aditivos".



En este shooter subjetivo hay un puñado de armas de fuego, sí, pero nada resulta tan placentero y desestresante como hacer filetes a nuestros enemigos con nuestra katana.

ALICE: MADNESS RETURNS

Fecha: 17 de junio de 2011

Consola: PS3

Nota de Playmanía: 86 (PM 150)

¿Por qué pasó desapercibido?
Pues tal vez porque la primera entrega no llegó a salir en PS3 y su protagonista y su "rollo emo" no conectó con el gran público.

Nuestras razones para recuperarlo.
Inspirado en la inmortal obra de Lewis Carroll, en este "plataformas de acción" protagonizado por una oscura y desquiciada versión de Alicia caben saltos, puzzles, combates, exploración...



Rick Taylor rescata a su chica en este festival de hemoglobina con secciones en 2D y los tres *Splatterhouse* clásicos como extra.

SPLATTERHOUSE

Fecha: 26 de octubre de 2010

Consola: PS3

Nota de Playmanía: 81 (PM 144)

¿Por qué pasó desapercibido?
Es una puesta al día de una serie de principios de los 90 que no es demasiado popular en la actualidad.

Nuestras razones para recuperarlo.
Esta claro que *Splatterhouse* lo van a gozar más los que jugaron a las entregas clásicas, pero es un beat'em up muy disfrutable hoy en día si te gusta el género... y el "gore".



Binary Domain es un juego de acción en tercera persona con una buena historia de ciencia ficción y un punto "macarra" y humorístico como el que Nagoshi suele imprimir a sus juegos.

BINARY DOMAIN

Fecha: 24 de febrero de 2012

Consola: PS3

Nota de Playmanía: 84 (PM 159)

¿Por qué pasó desapercibido? Toshihiro Nagoshi, autor de los *Yakuza*, nos sorprendió con otra creación cuyo anodino comienzo da pie a pensar que es "un juego de acción más".

Nuestras razones para recuperarlo. *Binary Domain* es mucho más que un clon de *Gears of War*. Tiene acción y "trincheras", sí, pero también una buena historia de fondo e interesantes ideas como el uso del micrófono.



3D DOT GAME HEROES

Fecha: 14 de mayo de 2010

Consola: PS3

Nota de Playmanía: 87 (PM 137)

¿Por qué pasó desapercibido? ¿Qué son esos gráficos cuadradotes tan feos? Parece un juego "viejuno". Y además... ¡este mes sale *Red Dead Redemption*!

Nuestras razones para recuperarlo. *3D Dot Game Heroes* te encantará si te gustan el rol de acción clásico consolero. Una vuelta a los orígenes del género con una estética propia y repleto de guiños y referencias y humor. Eso sí, está en inglés.

SPEC OPS: THE LINE

Fecha: 29 de junio de 2012

Consola: PS3

Nota de Playmanía: 89 (PM 163)

¿Por qué pasó desapercibido? Quizás porque salió en una época en la que el gran público prefería shooters bélicos "al uso" al estilo *CoD*.

Nuestras razones para recuperarlo. *Spec Ops: The Line* es un juego de acción con una trama de fondo que atrapa hasta el final, arropado por una buena narrativa y un apartado técnico a la altura. Si lo pruebas, no podrás parar hasta terminarlo.



En *Spec Ops: The Line* formamos parte de un comando que debe internarse en un Dubai devastado por las tormentas de arena en busca de un batallón desaparecido. El desenlace es sorprendente...

VANQUISH

Fecha: 22 de octubre de 2010

Consola: PS3

Nota de Playmanía: 88 (PM 143)

¿Por qué pasó desapercibido? No es que *Vanquish* pasara desapercibido, pero fue menospreciado por su corta duración y la ausencia total de modos multijugador.

Nuestras razones para recuperarlo. Es cierto que se puede completar en seis horas, pero este juego de acción de corte futurista firmado por Shinji Mikami es frenético, espectacular y muy divertido. Merece la pena.



Vanquish es un vertiginoso juego de acción futurista en el que deberemos arrebatarle a los rusos una estación especial a tiros... No faltan el "tiempo bala", los QTE, enemigos talla XXL...

IL-2 STURMOVIK: BIRDS OF PREY

Fecha: 4 de septiembre de 2009

Consola: PS3, PSP

Nota de Playmanía: 87 (PM 128)

Por qué pasó desapercibido: ¿Un simulador de combate aéreo realista en consola? Estáis de cachondeo, ¿verdad?

Nuestras razones para recuperarlo. Pues no. Aunque en su salto a consola es algo más accesible que las entregas de PC, *IL-2 Sturmovik: Birds of Prey* sigue siendo un simulador de combate aéreo ambientado en la II Guerra Mundial que busca el realismo por encima de todo, para el que lo sepa apreciar.



En *Puppeteer* controlamos a Kutaro, que en su lucha contra el malvado rey Oso Luna podrá usar hasta 100 tipos de cabeza distintos.

PUPPETEER

Fecha: 13 de septiembre de 2013

Consola: PS3

Nota de Playmanía: 84 (PM 178)

Por qué pasó desapercibido: Su "look" presuntamente infantil echó para atrás a muchos. Ni siquiera en Sony tenían claro cómo venderlo...

Nuestras razones para recuperarlo. *Puppeteer* es un plataformas 2D de cuidadísimo diseño, originales mecánicas y estética única (inspirada en los teatrillos de marionetas) que te hará perder la cabeza... literalmente.



■ ¿Queréis saber lo que soñó el compositor Chopin en las horas previas a su muerte? Pues soñó lo que acontece en este juego de rol en el que él mismo aparece. ¡Están locos estos japoneses!

ETERNAL SONATA

Fecha: 13 de febrero de 2009

Consola: PS3

Nota de Playmanía: 85 (PM 123)

¿Por qué pasó desapercibido?
Llegó a PS3 con mucho retraso. Sin pertenecer a una gran franquicia rolera, es fácil que pasara desapercibido para el gran público "no iniciado".

Nuestras razones para recuperarlo.
Su argumento es una grandísima ida de pinza que contrasta con su bello apartado gráfico que se complementa con un original sistema de combate y múltiples referencias musicales.



VALKYRIA CHRONICLES

Fecha: 31 de octubre de 2008

Consola: PS3

Nota de Playmanía: 81 (PM 120)

¿Por qué pasó desapercibido?
¿Rol táctico" ambientado" en los primeros años de la II Guerra Mundial? La propuesta parecía tan poco atractiva que ni siquiera la propia Sega le dio demasiada "bola" aquí.

Nuestras razones para recuperarlo.
Pero gracias a su sistema de combate por turnos y a su historia de fondo, logró convertirse en un título de culto al que seguirían el manga, el anime y dos secuelas para PSP.

SHIFT 2 UNLEASHED

Fecha: 1 de abril de 2011

Consola: PS3

Nota de Playmanía: 88 (PM 148)

¿Por qué pasó desapercibido?
EA sacó a *Shift 2* del "paraguas" de *NFS* para tratar de competir directamente con *Gran Turismo 5*... que en aquella época era un rival imbatible.

Nuestras razones para recuperarlo.
Aunque le tocó "bailar" con *GT5*, *Shift 2* es un juegazo que nos dejó buenas sensaciones al pilotar y un más que sólido apartado técnico.



■ En *Shift 2 Unleashed* el objetivo era convertirnos en el mejor piloto al volante de espectaculares cochazos reales. Sus creadores, Slighty Mad Studios, van a volcar esta experiencia en *Project CARS*.

SONIC GENERATIONS

Fecha: 14 de noviembre de 2011

Consola: PS3

Nota de Playmanía: 86 (PM 155)

Por qué pasó desapercibido:
¿Otra vez Sega prometiendo resucitar a Sonic? Pues no nos lo creemos, ya nos hemos llevado muchos chascos con otros muchos juegos del erizo azul.

Nuestras razones para recuperarlo.
Lo cierto es que éste es el juego de Sonic que más se acerca a lo que pudimos jugar en los 16 bits y, por ende, a la mejor etapa de Sonic de su historia. Probadlo.



■ ¿Os suena este escenario, verdad? Siempre es un placer volver a recorrer a toda pastilla Green Hil mientras Sonic coge anillos y evita el resto de la "fauna" al servicio del Dr. Robotnik.



PERSONA 4: GOLDEN

Fecha: 22 de febrero de 2013

Consola: PS Vita

Nota de Playmanía: 92 (PM 170)

Por qué pasó desapercibido:
¿Un remake de un extraño juego de rol que salió en PS2 en 2008? ¿En inglés? ¿Y para esto me he comprado yo una PS Vita?

Nuestras razones para recuperarlo.
En PS2 ya nos encandiló y esta versión de PS Vita incluye no pocas mejoras y añadidos: un personaje nuevo, más trajes, secuencias y líneas de diálogo, multijugador en ciertos combates... Otra joya oculta para PS Vita.



■ *Mirror's Edge* fue una aventura de acción en primera persona en la que los saltos en plan "parkour" primaron sobre los tiroteos.

MIRROR'S EDGE

Fecha: 14 de noviembre de 2008

Consola: PS3

Nota de Playmanía: 92 (PM 119)

¿Por qué pasó desapercibido?
¿Un shooter sin apenas tiros? ¿Un plataformas en primera persona? ¿Qué es esto? Y además corto y sin ningún tipo de multijugador...

Nuestras razones para recuperarlo.
En su momento, *Mirror's Edge* fue un juego de cuidado diseño y distinto a todos... Y lo sigue siendo. Tanto, que EA quiere "resucitarlo" en PS4.

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Rol de nueva generación

Viendo lo grande y bueno que es *Dragon Age Inquisition*, ¿creéis que *The Witcher 3* podría llegar a ser superior?

@ Johm

Dragon Age Inquisition es para nosotros uno de los grandes de 2014 y creemos que *The Witcher 3* lo podría superar. Para empezar, porque parte con la ventaja de no tener versión para PS3, lo que les ha permitido centrarse más en aprovechar el potencial de PS4, que en intentar hace algo que funcione en las dos consolas. Además, todo parece indicar que lo que se pierde respecto a los *Dragon Age* lo vamos a ganar en presentación y en el tono oscuro de la historia, y no porque en la saga de BioWare falten los momentos siniestros. Lo dicho, *The Witcher 3* promete superar a *DA Inquisition*, lo que ya es mucho.

The Witcher 3 podría convertirse en el referente de los juegos de rol en PS4.



Biblioteca digital

¿Si borro juegos que me he bajado, los puedo volver a descargar otra vez o veces?

@ Iván González

Podrás bajarlos desde el apartado de Descargas de tu cuenta todas las veces que quieras. Incluso si lo buscas en el Store debería aparecerte también un botón para descargarlo, y en PS4 puedes ir al apartado Biblioteca del menú y descargar los que hayas comprado en versión digital.



Febrero ha sido un mes convulso para *The Last Guardian*, pero Sony afirma que sigue en desarrollo.

Esta guardia no termina

¿Creéis que veremos *The Last Guardian* algún día?

@ Sara Ramos

The Last Guardian es un auténtico culebrón. Para empezar, ya no sale para PS3, sino que lo hará en PS4. Luego, a mediados de febrero se anunció que Sony no había renovado los derechos sobre la marca en el registro norteamericano, lo que alimentó las especulaciones sobre la cancelación del larguísimo desarrollo de Team ICO. Al día siguiente Sony salió al paso de los rumores, afirmando que el desarrollo seguía en marcha, con o sin marca registrada. Posteriormente anunció que había renovado la patente... La verdad, no sabemos si lo veremos o no.

Ampliando horizontes

Hola playmaníacos. Desde que se enseñaron las primeras imágenes con el anuncio de PS4 estoy deseando que llegue *Deep Down* ¿sabéis cuándo saldrá?

@ Borja Alonso

Llevamos viendo y oyendo de este RPG de acción free-to-play desde 2013, en 2014 se retraso su beta de PS4 a 2015 y recientemente uno de sus responsable confirmó que estaban revisando la escala del proyecto y el tiempo que llevaría completarlo. Mejor un retraso que un juego mediocre. Paciencia...



¿Qué pasa con los juegazos en PS4?

¿Qué le pasa a PS4, por qué no sacan exclusivos "AAA" de una vez? Siempre decís que los buenos juegos tardan, pero PS4 ya lleva tiempo en el mercado.

@ Tomás Salces

PS4 salió hace menos de año y medio, y los AAA que hemos visto hasta ahora en PS4 empezaron a diseñarse más o menos a la vez que se trabajaba en las especificaciones de la consola, hace unos 3-4 años. Con esta generación el tiempo y dinero que requiere lanzar una gran exclusiva ha aumentado, lo que ha provocado que haya menos exclusivas y que estas no hayan sido tan brillantes. Igual eso explica el caso de *The Order 1886*: con una jugabilidad bastante convencional pero visualmente espectacular. Si es un aperitivo de lo que PS4 puede dar de sí, basta con pensar en lo que Naughty Dog o Santa Monica Studios podrían hacer con un poco más de tiempo para ilusionarse, pero no será de hoy para mañana.





Metal Gear Solid V: The Phantom Pain saldrá en todo el mundo el 1 de septiembre. Confirmado por Kojima.

» PREG... AS CORT... RES... BR...

¿Saldrá *Batman: Arkham Knight* también en PS3?

@ Rolo

Se ha confirmado que el juego sólo aparecerá para la nueva generación de consolas. La verdad, con lo que hemos visto por ahora de apartado gráfico y tamaño de escenarios parece lógico, ya que PS3 no podría manejar tanta información y tan detallada.

¿Saldrá una versión mejorada de *Chivalry: Medieval Warfare* en PS4?

@ Alberto

Al menos de momento la versión de PS3 seguirá siendo la única disponible de este juego de combate medieval, sus creadores no han anunciado planes para saltar de generación.

¿Hay algún DLC anunciado para *The Order: 1886*?

@ Fran

Aparte de los trajes y algunas mejoras que se obtenían al reservar el juego, no hay anunciado ningún contenido descargable, por ahora.

¿Sacarán en PS4 un *GOW Collection*?

@ Juanjo Benavente

No se ha dicho nada al respecto y después de que se anunciara *FF X/X-2* para PS4 todo es posible...

Lanzamiento sigiloso...

¿Hay novedades sobre la fecha de salida de *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*?

@ Laura Vega

El propio Hideo Kojima confirmó en el TGS de 2014 que el plan era lanzarlo en 2015... y lo ha cumplido. El 1 de septiembre saldrá en todo el mundo *The Phantom Pain*, con su correspondiente edición coleccionista que incluye, entre otras cosas... ¡un brazo biónico!

Cross-Buy cúbico

¿*Minecraft* para PS4 tiene Cross-buy con la versión de PS Vita?

@ Jefe Oro

Las versione de PS3 y PS Vita de *Minecraft* si son Cross-buy, pero la versión de PS4 no está incluida y tendrías que comprarla aparte. La buena noticia es que solo te costará 3,99€ si ya dispones de la versión de PS3.

Sin noticias del Lombax

¿Se sabe si saldrá un *Ratchet and Clank* en PS4?

@ Yari Torres

Insomniac Games, el estudio creador de la saga tiene previsto lanzar en PS4 un "remake" del primer juego de la saga en 2015, que serviría para acompañar a la película de animación, que también debería proyectarse en cines este mismo año. De momento, no se sabe más.

Simulador de vida en PS4

¿Saldrán *Los Sims 4* en PS4?

@ Sara Prieto

La nueva entrega de la popular saga de simuladores sociales de Electronic Arts se lanzó para ordenadores con Windows en Septiembre del año pasado y mara Mac en febrero. EA no ha confirmado que haya planes para realizar una versión para consolas, a diferencia de la anterior entrega de la saga, que sí se lanzó en PS3. Habrá que esperar para comprobarlo, pero no sería descabellado.



Aunque *Los Sims* sí visitaron PS3, de momento EA no ha mostrado interés en sacar una versión para PS4 de *Los Sims 4*.

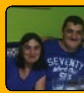


¿Has participado en la Liga Oficial PlayStation?



No, pero lo haré

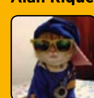
Alejandro Mantilla Reyes



"Yo no he participado, porque sigo con PS3. Creía que yo, al ser un jugador mediocre, no iba a tener mucho que hacer con el nivel que tiene la gente que participa en estas cosas, pero después de leer el reportaje que hicisteis al ganador, en cuanto adquiera PS4 participaré, puesto que ya no se trata de ganar, si no de tener una experiencia distinta y si de paso ganas algo, pues bienvenido sea."

Hace falta tiempo

Alan Riquelme



"Hay gente que está desde el día uno jugando únicamente a eso y si quieres ganar te tienes que dedicar a la liga o a tu trabajo... y no hay mucho tiempo libre."

Es muy divertido

Francisco Ochoa



"Para ganar tienes que dedicarle mucho tiempo, pero para echarse unas partidas está muy bien, porque casi siempre juegas con gente de un nivel parecido al tuyo y eso te pica."

Atento a los eventos

Jacinto Fernández

"Sí he jugado y me ha parecido entretenido, aunque es verdad que no me he picado mucho. Los eventos puntuales me llaman más la atención que las ligas largas, porque como te despistes..."

Hay pocos juegos

Fátima Ortigosa

"Pues en la primera temporada la verdad es que no había juegos que me gustaran, así que probé con *Invokers*, que es gratis. Estuvo entretenido y al final le dediqué más horas de las que esperaba."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué juegos os gustaría que regalaran en PlayStation Plus?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.



¿Habrá continuación de *Deus Ex: Human Revolution* de PS3?

@ David
Tras su buena acogida en 2011, Adam Jensen desapareció en las sombras y no hemos vuelto a tener anuncios relacionados con la saga. Ojalá pronto nos sorprenda regresando triunfalmente a PS4, aunque no son más que deseos.

¿Veremos en alguna Playstation el remake HD de *Fahrenheit*?

@ Juan
Por lo que parece, la versión HD sólo es para ordenadores y dispositivos iOS, aunque ya que tienen hecho el trabajo gráfico, no nos extrañaría que apareciera una versión descargable en PS Store.

¿Está el remake HD de *Resident Evil* a la altura del que se hizo en GameCube?

@ Juan Manuel Campos
Esta nueva versión ha partido del que se hizo para la consola morada de Nintendo, pero mejorando el detalle de texturas y modelos y resolución para poder jugarlo en Full HD. Es decir, es el juego de GameCube, pero con gráficos HD.

¿Tiene *Helldivers* Cross-Play entre las versiones de PS3, PS4 y PS Vita?

@ Hugo
Sí, el multijugador cooperativo permite unir a jugadores de las tres consolas. Y como también tiene Cross-buy basta con comprar el juego una vez para poder disfrutarlo en las PS4, PS3 y PS Vita.

¿Cuándo va a salir *Risk of Rain*?

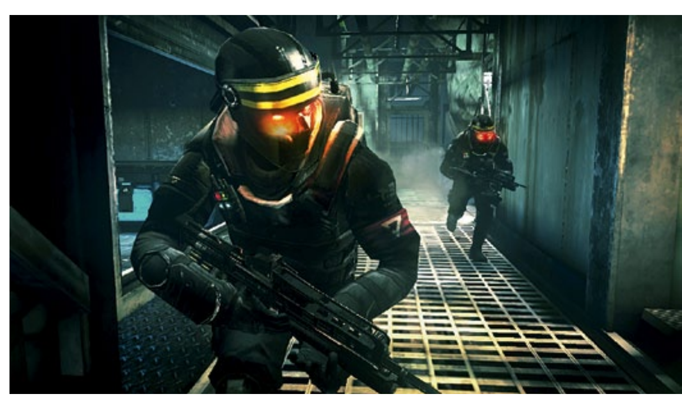
@ Manu
Hace cosa de un año que se confirmó que este "indie" cooperativo iba a saltar de los ordenadores a PS Vita y puede que también a sus hermanas mayores más adelante, pero seguimos sin saber cuándo será eso.

"Vita" en primera persona

¿Qué shooter me recomendáis, *Resistance Burning Skies* o *Killzone Mercenary*?

@ Susi

Para nosotros *KZ: Mercenary* es superior en prácticamente todos los aspectos y resulta más rejugable, siendo probablemente el mejor FPS que tiene vita en su catálogo. Incluso si nunca te has acercado al conflicto contra los Helghast, no tendrás problema en meterte en el pellejo del mercenario Arran Danner. Ahora, también te lo vas a pasar bien con *Resistance*, aunque no es tan redondo. Están baratitos los dos, a 9,99 euros en PS Store.



Killzone Mercenary es uno de los mejores shooters subjetivos que puedes jugar en tu PS Vita. Actualmente se puede comprar en PlayStation Store por 9,99 euros.

El pasado de Geralt

¿Hay alguna posibilidad de que veamos *The Witcher 1* y *2* en PS4 algún día?

@ Irene Vázquez

Los polacos CD Projekt Red no han anunciado planes para relanzar las dos primeras partes de la serie en PS4, quizá por eso y también para tranquilizar a los recién llegados a la saga, sí se han molestado en dejar claro que la tercera parte puede disfrutarse totalmente sin conocer la historia de los dos juegos anteriores. Aunque molaría jugarlos en PS4, a 1080 p y todas esas cosas...

¿Es un futuro cercano?

¿Estará a la venta Project Morpheus las próximas Navidades?

@ Andrés Bautista

Sony ha anunciado durante la GDC de 2015 que su dispositivo de realidad virtual estará listo para la primera mitad de 2016 y ha desvelado un nuevo prototipo con importantes mejoras, como pantallas OLED más grandes, mayor tasa de refresco o un diseño más cómodo de usar.



Project Morpheus saldrá en 2016 y el nuevo prototipo tiene importantes mejoras.

Tesoros de coleccionista

Compré las ediciones en disco de *Biohazard HD Remaster* y *Biohazard: Revival Selection* por coleccionismo y no he quitado los precintos, pero he leído que las ediciones japonesas son multilenguaje por lo que se podría jugar en castellano. ¿Es cierto?

@ Juan

Las ediciones en disco de *Resident Evil HD Remaster* y el recopilatorio de *RE4+Code Veronica* no se han editado en Europa. Su contenido está en japonés e inglés, aunque sí parece que *Biohazard HD Remaster* incluye textos en castellano. De todos modos, si quieres jugar, pero no quieres abrir los juegos para que conserven su valor como objeto de colección, siempre puedes comprar las ediciones digitales aparte en PS Store.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Los juegos de PS Plus

No sé como funciona el tema de los juegos gratuitos de PS Plus. He leído que los pierdes si no renuevas. Pero si me hago socio 3 meses, luego no renuevo y tiempo después vuelvo, ¿recuperaría los juegos de los primeros 3 meses?

@ Óscar Pedregosa

Puedes acceder a los juegos mientras dure la suscripción, pero no obtienes acceso a juegos que estuvieron disponibles en meses anteriores. Si en algún momento no la renuevas dejas de poder acceder a los juegos, aunque no se borran de la memoria/disco duro de tus consolas, y si vuelves a suscribirte recuperarás el acceso a ellos inmediatamente, junto con los juegos nuevos que ofrezca PS Plus en ese momento.

Ultra alta resolución

Estoy pensando en cambiar de tele... ¿Merece la pena comprar una tele con 4K para jugar en PS4?

@ Daniel

4K es el término comercial de las pantallas con resolución 3840 x 2160, justo el doble que Full HD. Últimamente están empezando a publicitarse Smart TV 4K a precios bastante razonables (50" por unos 800€), pero aunque nuestra tele soporte dicha resolución no hay juegos que la utilicen. Si el uso principal de tu tele va a ser jugar, con una tele Full HD te sobra. Usa el dinero que ahorres a un buen sistema de sonido...



Limpiando una PS Vita

Voy a comprar una PS Vita de segunda mano y quería saber como eliminar la cuenta de PSN del anterior usuario y poner la mía. ¿Es difícil de hacer, y se pueden mantener dos cuentas en la misma PS Vita?

@ David Cogollor

PS Vita sólo admite una cuenta simultáneamente por lo que lo primero es desvincular la cuenta de PSN del anterior propietario. Aunque lo normal es que de esto se hubiese ocupado él, no es difícil. En Ajustes/Formatear/Restaurar el sistema devuelves la consola a su configuración inicial, y por último en Ajustes/Formatear/Formatear tarjeta de memoria borras todo el contenido de la tarjeta de memoria de PS Vita, para que puedas llenarla con tus juegos.

Esta vez contra los caídos

¿Cuándo saldrá la próxima expansión de *Destiny*?

@ Raid

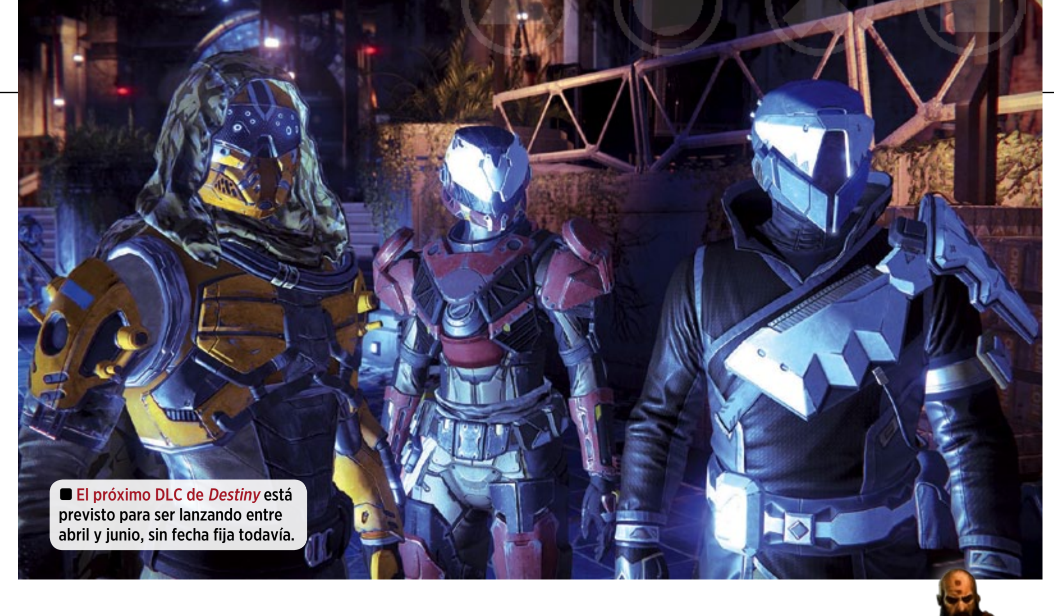
Con el título en inglés “House of Wolves”(La casa de los lobos) este nuevo DLC está anunciado para PS3 y PS4 entre abril y junio de este año. Bungie ha asegurado que están trabajando para no repetir los mismos errores de La Profunda Oscuridad, su anterior DLC. Este sería el último contenido descargable incluido en el pase de temporada.

Just like a Rolling Stone

¿Es cierto el rumor de que *Guitar Hero* y *Rock Band* vuelven?

@ David

Es un rumor que ha sonado fuerte (nunca mejor dicho), pero no hay confirmación de que EA por un lado y Activision por otro estén dando algún paso para resucitar el género musical en PS4. Ambas sagas fueron muy rentables y populares en su día, y ya han pasado casi 5 años sin nuevos juegos, ¿quizá el momento de su regreso ha llegado? Es de suponer que esperarían a que hubiera un mayor parque de consolas, para garantizar un número de venta lo suficientemente elevado como para compensar el lanzamiento de los instrumentos...



El próximo DLC de *Destiny* está previsto para ser lanzando entre abril y junio, sin fecha fija todavía.

El final de los juegos de PS3

Hola, me gustaría saber cuando más o menos dejarán de salir juegos para PS3.

@ Gabriel Ortiz

Bueno, no va a haber una fecha límite, que sea “tal día de tal mes dejan de salir juegos para PS3”, simplemente los lanzamientos se irán espaciando cada vez más, hasta casi desaparecer. Lo normal, es que a lo largo de todo el año sigan saliendo con cierta regularidad, pero no serán desarrollos exclusivos para PS3: serán multiplataformas (con menor calidad que en PS4) o bien juegos que llevan un tiempo rondando por ahí y que ahora alguna distribuidora se atreva a lanzar. Lo bueno es que el catálogo de PS3 es enorme y hay auténticos juegazos que seguramente no has probado porque en su momento te quedaste enganchado con otras cosas. Si buscas bien, ahí es donde más satisfacciones vas a encontrar.

Futuro apocalíptico

¿Que se sabe de *Mad Max*? Se anunció hace muchísimo tiempo y no he leído nada más. No se habrá cancelado...

@ Antonio Pascual

Pues después de un larguísimo silencio por parte de Warner y de Avalanche, a principios de marzo se ha anuncia la fecha de lanzamiento de *Mad Max*, que será el 4 de septiembre, pero sólo para PS4. La que se ha cancelado es la versión de PS3. El juego promete mantener el espíritu de las películas y ofrecernos una aventura cargada de persecuciones, explosiones y acción. Aunque aún no hemos visto nada nuevo.

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Es verdad que van a meter micropagos en *Diablo III*?

@ Juan Manuel

Blizzard solo ha confirmado micropagos para la versión de PC del juego, y sólo en la versión destinada para fuera de Europa y EE.UU.

¿Por qué aún no ha salido *Resident Evil Revelations 2* para PS Vita?

@ Rafael

PS3 y PS4 ya han recibido su ración de este descargable por capítulos, para la portátil parece que tendremos que esperar algo más. En Navidades se anunció que sería en primavera de este año.

¿Saldrá *New'N'Tasty* en disco? Soy un coleccionista...

@ Fernando Casillas

Pues no parece probable que este remake del *Abe's Oddysee* de PSone se ponga a la venta en formato físico, aunque la legión de seguidores de Oddworld lo agradecerían.

¿Se sabe la fecha de lanzamiento de *Rime*?

@ Pera Llamas

La preciosa aventura de Tequila Works exclusiva para PS4 sigue sin fecha de lanzamiento cerrada. Será este año, pero no creemos que salga a la venta antes del verano.

Descargar juegos en otra PS4

Hola. He utilizado mi cuenta PSN en mi PS4 de casa, en la de mi vecino y en la de mi novia, pero en casa de mi novia no puedo descargar los juegos que he comprado, aunque sí en la PS4 de mi vecino. ¿A qué se debe?

@ José Carlos Aguado

A que has superado el límite de activaciones para juegos, que es de dos PS4 (sólo una como principal). Tienes que desactivar una de esas consolas. Lo más recomendable es que cuando actives una consola en casa de un amigo, la desactives antes de irte y así te ahorrarás estos problemas. Para desactivar la consola, selecciona tu usuario, entra en [Ajustes] > [PSN] > [Activar como tu PS4 principal] y pulsa X. Luego selecciona Desactivar, pulsa X y confirma con Sí.

Error CE-37732-2 en PS4

Hola, me he descargado el primer capítulo de *RE Revelations 2*, pero no puedo jugar porque me da un error CE-37732-2. He reiniciado la consola y nada. SI lo borro de la consola, lo pierdo ¿qué hago?

@ Pedro Maldonado

Este error está asociado a una mala instalación de los datos descargados. Puede ser porque estuvieras descargando varias cosa a la vez... La solución es tan sencilla como borrar la descarga que hayas hecho. Ve a [Notificaciones] > [Descargas] pulsa Options sobre el juego y elimina el archivo. Reinicia la consola y accede de nuevo a PS Store para descargarte otra vez el juego. Y tranquilo, que no lo pierdes. Como ya has pagado por él podrás descargarlo sin más.

Cargar el DualShock 3

Me gustaría saber si es posible cargar los mandos de PS3 cuando la consola está apagada. Sé que con PS4 se puede, pero no se me ocurre como hacerlo con PS3.

@ Susana Orozco

No, no es posible cargar el DualShock 3 con la PS3 apagada, que es justo cuando quieres cargarlo, cuando no lo estás usando. Jugar con el cable de por medio, es un tostón. Sony se dio cuenta de este detalle y añadió esta posibilidad a PS4, pero en PS3 la única alternativa que tienes es cargar el mando independientemente de la consola. Se venden bases de caga que se conectan a la red eléctrica, pero en general cualquier cargador USB se vale para cargar el mando. Incluso conectarlo a un PC.

LA **SOLUCIÓN** SI NECESITAS MÁS SITIO PARA TUS JUEGOS

CAMBIA EL DISCO DURO DE TU PS4



Aunque 500 GB parecen mucho, la verdad es que como aproveches todas las prestaciones de PS4, el disco duro se te quedará pequeño enseguida. Eso sí, puedes cambiarlo fácilmente y no afecta a la garantía...

Si eres miembro de PlayStation Plus y te bajas mensualmente los juegos gratuitos, no te pierdes un DLC, te gusta andar buscando las pequeñas grandes joyas de PlayStation Store y el botón Share te tiene enganchado, es más que posible que el disco duro de tu consola esté a punto de reventar. Siempre puedes borrar las instalaciones de juegos que ya hayas terminado, los vídeo y pantallazos e incluso los juegos descargados para bajarlos en otro momento, pero estamos de acuerdo contigo en que es un poco rollo... La mejor solución es ampliar la capacidad de almacenamiento de tu PS4, cambiando su disco duro. Pero tranquilo, que cambiar el HDD de nuestra PS4 es muy sencillo y no afecta de ningún modo a la garantía, ya que en toda la operación no hay que acceder a las "tripas" de las consola. Ahora vamos a explicarte paso a paso el proceso para cambiarlo. Es muy sencillo, pero ojo, aunque la operación no anula la garantía, si rompes algún componente en el proceso, Sony no se hará cargo de esa reparación. Simplemente, no te lo tomes a la ligera.

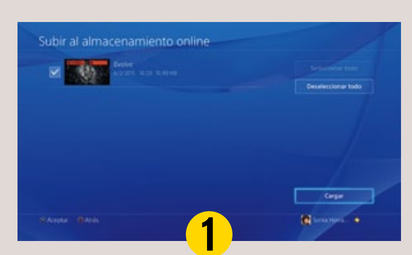
Cosas importantes antes de empezar.
Necesitas tener varias cosas a mano, entre ellas un destornillador de estrella (philips), tirando a finito. Pero quizá lo más importante es el nuevo disco duro. PS4 lleva de serie un SATA II de 500 GB a 5400 RPM, de 9,5 mm. Mucho ojo: 9,5 mm. No valen los de 15 mm, que son los más habituales. Puedes sustituir este disco por otro de iguales características, pero de más capacidad. Puedes elegir entre 1 TB (el doble del original) o de 2 TB. Los precios oscilan sobre los 70 € para los de 1 TB y los 130€ para los de 2 TB. Podrás encontrar discos duros más caros o más baratos, de muchas marcas. No hay una especialmente recomendada.
Aunque te dirán que son mejores los discos duros de 7200 RPM, porque son más rápidos, te avisamos de que no están oficialmente reconocidos por Sony y esa mayor velocidad podría provocar un sobrecalentamiento. Aunque hay gente que los ha instalado sin problemas, nosotros, por si acaso, te recomendamos seguir a pies juntillas las especificaciones de Sony. Además, los procesos de lectura de la consola están adecuados a la velocidad del disco original, por lo que esa mayor velocidad casi ni se nota en PS4.

Además del disco duro, también necesitas una memoria USB de al menos 1GB, que debe estar formateados en FAT 32, y un ordenador con acceso a Internet para descargarte el sistema operativo de PS4 (http://es.playstation.com/ps4initialise/). Que es el que instalarás en el nuevo disco duro. Ojo, no vale con que te descargues la actualización, tiene que ser el archivo de inicialización. En www.es.playstation.com encontrarás toda la info. No está de más que tengas otro sistema de almacenamiento USB para realizar una copia de seguridad de tus partidas. Y ahora, vamos con los pasos.

PASO 1

Copia de seguridad de los datos guardados

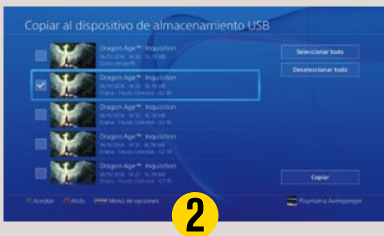
Cuando cambies el disco duro perderás todos los datos que tengas en el actual, ya que no hay manera de transferirlos de uno a otro. Eso sí, puedes guardar tus partidas salvadas, bien a un dispositivo USB formateado en FAT o bien en la nube, si eres suscriptor de PlayStation Plus.



1

Subir al almacenamiento online

Si tienes configurada la consola para que guarde las partidas automáticamente en la nube, ya estarán a salvo en los servidores de PSN. Puedes hacerlo manualmente, entrando en [Gestión de los datos guardados de la aplicación] > [Datos guardados en el almacenamiento del sistema]. Selecciona los datos que quieras guardar y elige [Subir partidas al almacenamiento online].



2

Copiar a un dispositivo USB

Debes conectar el dispositivo USB a tu PS4 y realizar la misma operación que antes, entrar en [Datos guardados en el almacenamiento del sistema], seleccionar las partidas que quieras copiar y elegir la opción [Copia al dispositivo almacenamiento USB].

¿Qué necesito?

- Disco duro compatible: SATA II a 5.400 RPM y 9,5 mm
- Destornillador philips (de estrella)
- Memoria USB de 1 GB



PASO 2

Reemplazar el disco duro



1

Retira la tapa

Coloca la consola de manera que su parte frontal quede frente a ti. Sólo tienes que deslizar con las manos la parte brillante de la carcasa superior de la consola. Mira la imagen. No la fuerces, sale sin problemas. Si no te apañas en esa postura, puedes ponerla de lado. No utilices ninguna herramienta: sale deslizando.



2

Retira el tornillo

Verás en la parte inferior izquierda un tornillo con los símbolos PlayStation (✖, ●, ■, ▲). Retíralo con el destornillador, sin forzarlo ni apretar en exceso. Si el destornillado que tienes "patina", no aprietes: cámbialo por uno más pequeño.



3

Saca el disco duro

Desliza hacia ti el disco duro, que va dentro de una carcasa. Sigue deslizando hasta que salga completamente. Coloca el pulgar en la pestaña que sobresale y no lo fuerces. Sale muy fácilmente, simplemente deslizando.



4

Retirar el soporte

Para retirar la carcasa o soporte del disco duro, desatornilla los cuatro tornillos que tiene, sin sacar los topes de goma de los agujeros. No aprietes en exceso, ya que los tornillos son bastante blandos. Si ves que el destornillador no entra bien, cámbialo por otro.



5

Coloca el nuevo disco

Saca el disco duro deslizando y fíjate en su posición: en la misma postura debes poner el disco nuevo (los conectores justo al lado contrario de la pestaña de la que tiraste para sacar las caja de la consola). Vuelve a montar el soporte, atornillando con cuidado los cuatro tornillos. No los aprietes en exceso.



6

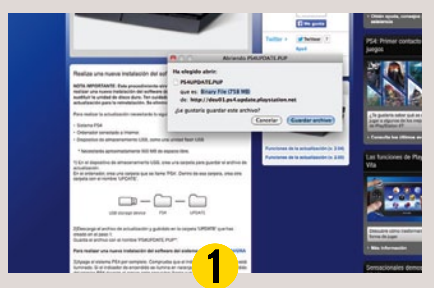
Introduce el disco.

Desliza de nuevo en su lugar el soporte del disco duro y asegúrate de que entra completamente. Después, vuelve a atornillar el tornillo con los símbolos PlayStation. Finalmente, desliza con cuidado la carcasa brillante de PS4 y listo. No lo intentes a la fuerza.

PASO 3

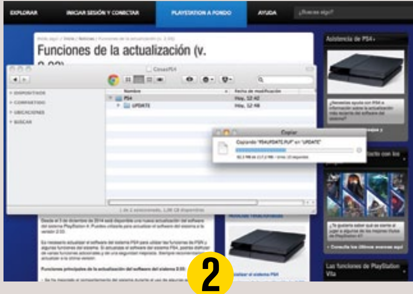
Instalar el nuevo software

Para que el nuevo disco funcione, debes instalar el sistema operativo de PS4, que puedes descargar de la web oficial de PlayStation: www.es.playstation.com



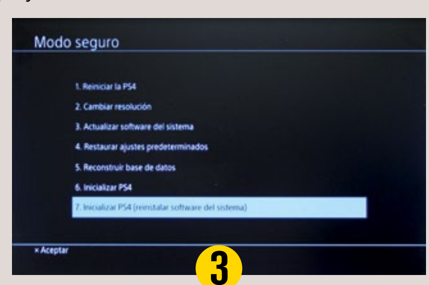
1 Descarga el sistema operativo

Desde el navegador de tu ordenador accede a http://es.playstation.com/ps4initialise/ y pincha en DESCARGAR AHORA. Se bajará un archivo llamado "PS4UPDATE.PUP".
Ojo. En la misma web encontrarás un archivo de actualización de sistema, el que te permitiría actualizar la consola si no la tuvieras conectada a internet. Este archivo, una vez descargado, se llama igual, pero no permite hacer una inicialización de sistema, que es justo lo que tú vas a hacer al introducir un disco duro totalmente nuevo.



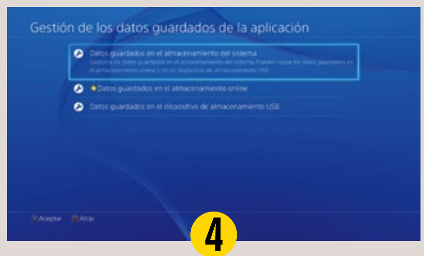
2 Copia el archivo

Introduce en tu ordenador una memoria USB con al menos 1 GB de espacio disponible y crea dentro una carpeta que se llame PS4. Dentro de esa carpeta crea otra llamada UPDATE (siempre en mayúsculas). Copia el archivo PS4UPDATE.PUP que te has descargado antes, dentro de esa carpeta. Retira el pincho USB del ordenador.



3 Inicia el Modo Seguro de PS4

Introduce la memoria USB en tu PS4 y un conecta un mando con cable. Mantén el botón de encendido de PS4 presionado unos 7 segundos. Aparecerá el menú de Modo Seguro. Selecciona la séptima opción, "Inicializar PS4 (Reinstalar software del sistema)" y sigue las instrucciones hasta completar la instalación. Si la consola no reconoce el archivo, comprueba que has escrito correctamente los nombres de las carpetas PS4 y UPDATE, en mayúsculas y asegúrate de que la memoria USB está formateada en FAT 32.

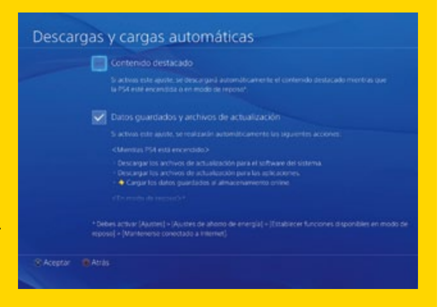


4 Restaurar las partidas

Una vez completada la instalación, ya podrás volver a guardar tus partidas en el nuevo disco duro. Te recomendamos que inicies sesión en PSN (imprescindible si has guardado tus partidas en el almacenamiento online) y después ve a [Gestión de datos guardados de la aplicación]. Selecciona Datos Guardado en el Almacenamiento online o Datos guardado en el dispositivo de Almacenamiento USB, en función del medio que utilizaste para hacer la copia de seguridad. Por supuesto, conecta el dispositivo USB.

Función de carga automática

Si eres miembro de PlayStation Plus puedes hacer que tu PS4 guarde automáticamente en la nube las partidas de tus juegos. Para activar esta función debes tener configurada tu PS4 como principal y activar [Conectarse a Internet], en los Ajustes de ahorro de energía. Después, entra en Ajustes de Sistema y activa [Descargas y cargas automáticas] > [Datos guardados y archivos de actualización].



Preguntas frecuentes

Cuando cambié el disco duro de PS3 pude hacer una copia de seguridad del HD y guardaba juegos e instalaciones... ¿No existe en PS4 esa opción?
La herramienta de Copia de Seguridad de PS3 no está aún disponible en PS4, aunque se espera que se añada en próximas actualizaciones.

¿Qué pasa con los juegos descargados de PS Store?
Que tendrás que volver a descargarlos, desde la Biblioteca. Obviamente, no tendrás que volver a pagar por ellos.

¿Tengo que volver a instalar todos los juegos?
Sí, no te queda otra.

¿Puedo pasar los juegos e instalaciones a un disco duro externo?
No. En una memoria o disco duro USB externos sólo puedes grabar imágenes, vídeo y partidas guardadas.

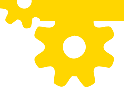
¿Perderé mis trofeos y listas de amigos?
No, todos esos datos están asociados a tu cuenta PSN.

¿Qué pasará con mi suscripción PlayStation Plus?
Nada, en cuanto vuelvas a iniciar sesión con tu cuenta PSN podrás seguir disfrutando de sus ventajas.

¿Tendré que poner los datos de mi cuenta PSN de nuevo? No me acuerdo de la contraseña...
Sí, tendrás que volver a poner tu dirección de correo electrónico y tu contraseña. Puedes restablecer tu contraseña introduciendo el correo electrónico y tu fecha de nacimiento (ojo, la que introdujiste al crear la cuenta). Recibirás un email a esa dirección con un enlace. Pincha en él y te llevará a una página donde podrás fijar una nueva contraseña.

¿Puedo volver a instalar el disco antiguo para jugar a los juegos que tengo allí y cambiar al nuevo para descargar nuevos juegos?
No. Cada vez que cambies el disco duro, la consola lo formateará, borrando todo su contenido, aunque sea el HD original.

¿Puedo instalan un disco duro SDD?
Sí. Estos discos duros sólidos son más rápidos y silenciosos (no tienen piezas móviles) y se calientan menos, aunque son muchísimo más caros (sobre los 200 euros uno de 500 GB).



Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".
@ Manda tus e-mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 28 DE FEBRERO. DATOS CEDIDOS POR GAME




The Order 1886 ha arrasado en ventas.

1. The Order 1886 (N)
2. Dying Light (N)
3. Dragon Ball Xenoverse (N)
4. Evolve (N)
5. FIFA 15 (↓)
6. Grand Theft Auto V (↓)
7. Call of Duty: Advanced Warfare (↓)
8. Minecraft (↓)
9. Assassin's Creed Unity (↓)
10. Far Cry 4 (↓)


Dying Light y sus zombis triunfan.

PS4

ACCIÓN

DIABLO III REAPER OF SOULS ULTIMATE EVIL ED.
» ACTIVISION » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Blizzard vuelve a acertar con la edición más completa de uno de los mejores hack and slash que hay en consola. NOTA 91

DISNEY INFINITY 2.0
» DISNEY » 74,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura de acción normalita, pero con el atractivo de poder usar personajes de Disney y Marvel. NOTA 85

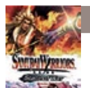
DmC DEFINITIVE EDITION ¡Nuevo!
» CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un buen lavado gráfico y nuevos modificadores y niveles de dificultad que nos hacen querer repetir. NOTA 89

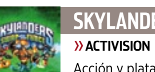
DYNASTY WARRIORS 8 EMPIRES ¡Nuevo!
» TECMO KOEI » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Las nuevas opciones estratégicas aportan variedad, pero *Empires* no deja de ser otro "machacabotones" más. NOTA 68


EVOLVE
» 2K GAMES » 69,95 € » 5 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Muchísimas opciones jugables y espectacular juego asimétrico 4 vs 1, pero le falta variedad y profundidad. NOTA 88

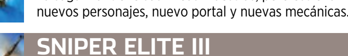

KNACK
» SONY » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una interesante mezcla de acción con toques de plataformas y con un original personaje, pero es sencillote. NOTA 78


PLANTS VS ZOMBIES: GARDEN WARFARE
» EA GAMES » 39,95 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un shooter multijugador con el humor, los personajes y la estética del juego original, que resulta muy divertido. NOTA 78


SAMURAI WARRIORS 4
» TECMO KOEI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Koei nos trae de nuevo su fórmula *Dynasty Warriors* pero aplicada al Japón feudal, con nuevos personajes, etc NOTA 74

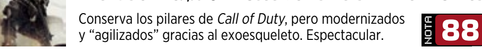
SKYLANDERS SWAP FORCE STARTER PACK

» ACTIVISION » 76,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Acción y plataformas con el atractivo de usar distintas figuras que se convierten en los personajes del juego. NOTA 79


SKYLANDERS TRAP TEAM STARTER PACK
» ACTIVISION » 74,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
La saga mantiene sus líneas maestras, pero estrena nuevos personajes, nuevo portal y nuevas mecánicas. NOTA 83

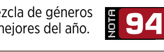

SNIPER ELITE III
» 505 GAMES » 59,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter bélico con un ritmo más pausado, ya que nos pone en la piel de un francotirador. Divertido y duradero. NOTA 81

SHOOT'EM UP


BATTLEFIELD 4
» EA GAMES » 69,95 € » 1-64 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
El mejor shooter para PS4, con una gran ambientación, geniales modos online para 64 y gran apartado técnico. NOTA 89


CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE
» ACTIVISION » 69,95 € » 1-18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Conserva los pilares de *Call of Duty*, pero modernizados y "agilizados" gracias al exoesqueleto. Espectacular. NOTA 88

DESTINY

» ACTIVISION » 72,95€ » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter que enamora gracias a su mezcla de géneros y a su enfoque cooperativo. Uno de los mejores del año. NOTA 94


FAR CRY 4
» UBISOFT » 69,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Su fórmula se parece mucho a la de *Far Cry 3*, pero está mucho más pulida y tiene un cooperativo de locos. NOTA 92


KILLZONE: SHADOW FALL
» SONY » 69,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La saga se estrena en PS4 con un shooter de notable factura técnica e interesantes mecánicas, pero muy lineal. NOTA 85


METRO REDUX
» DEEP SILVER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Reúne los dos *Metro* (el primero inédito en PS3). Si no los jugaste en su día, esta es la mejor versión para descubrirlos. NOTA 76

SHADOW WARRIOR
» BANDAI NAMCO » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter de la vieja escuela, con mucha acción y un sencillo planteamiento. Es limitado, pero divierte. NOTA 73

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un gran shooter con una buena historia y una genial ambientación y que funciona bien técnicamente. NOTA 90

DEPORTIVOS


FIFA 15
» EA SPORTS » 69,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
EA Sports mete un golazo gracias a unos fichajes visuales y jugables de gran calidad. La saga está asentada en PS4. NOTA 90

NBA 2K15
» 2K SPORTS » 72,50 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El mejor simulador deportivo de la historia. Un juego de basket espectacular, realista y con modos de juego profundos. NOTA 93


PRO EVOLUTION SOCCER 2015
» KONAMI » 59,95 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El estreno de la saga en PS4 sienta las bases para volver a aspirar al trono del fútbol. Reduce distancias con *FIFA*. NOTA 83



3 razones para tener...

Resident Evil Revelations 2

1. AVENTURA DE MIEDO. No llega al nivel de los primeros capítulos, pero mezcla acción y exploración, tenemos un inventario limitado... Más tensión que en *RE6*.

2. DURACIÓN. Además de una campaña que puede dar para 12 horas, añade modos de juego duraderos, como Asalto, que además enganchan y le hacen muy rejugable.

3. BUEN PRECIO. Aunque en formato físico sale más caro que en digital (49,99 frente a 24,99), tiene un buen precio para todo lo que ofrece. Y en el disco hay extras.

AVENTURAS



ALIEN ISOLATION
» SEGA » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original.
NOTA 88



ASSASSIN'S CREED UNITY
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox de piratas, tan completo y divertido como el de PS3 y aún más vistoso, pero lejos de potencial de PS4.
NOTA 85



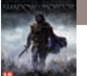
CRIMES & PUNISHMENTS: SHERLOCK HOLMES
» BADLAND » 54,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura de las de antes, con una enorme capacidad para enganchar, aunque eso sí, sin un ápice de acción...
NOTA 80



DYING LIGHT
» WARNER » 69,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de zombis, en mundo abierto y en primera persona, que engancha sobre todo en cooperativo...
NOTA 88



INFAMOUS SECOND SON
» SONY » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un sandbox de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación.
NOTA 87



LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR
» WARNER » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura en mundo abierto que, con originales ideas, trae nuevas sensaciones a este subgénero.
NOTA 92



LEGO MARVEL SUPERHÉROES
» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una delicia por lo bien que recrea el universo Marvel, largo y divertido, aunque es idéntico a la versión de PS3.
NOTA 80



METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES
» KONAMI » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Big Boss se estrena en PS4 con una aventura intensa, divertida, pero brevísima. Una demo de *The Phantom Pain*.
NOTA 78



MINECRAFT
» MOJANG » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un sandbox auténtico en el que podemos crear un mundo a nuestra medida, en el que perdernos meses...
NOTA 86



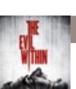
RESIDENT EVIL REVELATIONS 2 ¡Nuevo!
» CAPCOM » 49,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un ameno *Resident* que, aún sin puzzles y con bastante acción, se gana al jugador con su historia. Es rejugable.
NOTA 85



SAINTS ROW IV: RE-ELECTED
» DEEP SILVER » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Tan divertido como en PS3 y con todos los DLC y expansiones, que no son pocos. Técnicamente flojea.
NOTA 88



SLEEPING DOGS DEFINITIVE EDITION
» SQUARE ENIX » 59,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox divertido, duradero y muy bien ambientado. Si no lo jugaste en PS3, es una gran oportunidad.
NOTA 84



THE EVIL WITHIN
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No reinventa los Survival Horror ni supera a mitos como *RE4*, pero si te gusta el género, puede conquistarte.
NOTA 85



THE LAST OF US REMASTERIZADO
» SONY » 49,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...
NOTA 95



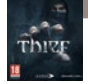
THE ORDER 1886 ¡Nuevo!
» SONY » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Técnicamente es sensacional, pero tropieza en su duración y, lo que es peor, en el planteamiento de la acción.
NOTA 78



THE WALKING DEAD SEASON 2
» BADLAND » 30,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store.
NOTA 88



THE WOLF AMONG US
» BADLAND » 30,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una genial aventura gráfica que, sin ser sorprendente, consigue mantenernos enganchados hasta el final.
NOTA 88



THIEF
» SQUARE ENIX » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Sigilo y parkour en primera persona para una aventura original, completa y con muchas alternativas.
NOTA 90



TOMB RAIDER (DEFINITIVE EDITION)
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura tan soberbia y divertida como la de PS3, con un importante lavado de cara gráfico y técnico.
NOTA 88



WATCH DOGS
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox largo y bien ambientado, pero con un apartado técnico que no termina de brillar y misiones repetitivas.
NOTA 85



ROL



DRAGON AGE: INQUISITION
» EA GAMES » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un RPG casi inabarcable que se convierte por desarrollo, profundidad y complejidad, en un grande del género.
NOTA 92



FINAL FANTASY TYPE-0 HD ¡Nuevo!
» SQUARE ENIX » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Los combates son muy adictivos y recupera parte del carisma de la saga pero no llega a obra maestra.
NOTA 84

FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN
» SQUARE ENIX » 34,99 € » MASIVO » INGLÉS » +16 AÑOS
Un juego de rol masivo que permite importar tu partida de PS3. Está en inglés y requiere cuotas mensuales.
NOTA 89



LORDS OF THE FALLEN LIMITED EDITION
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un buen juego de rol que copia a *Dark Souls*, aunque es más lineal, más fácil y menos pulido técnicamente.
NOTA 78



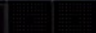
PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY | 59,95 €



Tener un segundo mando siempre es buena idea. Aún no hay clónicos: sólo el oficial.

2 PlayStation Camera


SONY | 59,95 €



Gracias a esta pequeña y discreta cámara podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola.

3 Ear Force P4C
TURTLE BEACH | 19,99 €



Uno efectivo headset para conectar la mando de PS4 que gracias a su gran auricular resulta cómodo para largas sesiones de juego.

4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 299,90 €



Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (Wi-Fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, oír música...

5 Auriculares Indeca PX455 (N)
INDECA | 49,95 €



Unos auriculares estéreo con buena relación calidad precio. Son cómodos y se conectan con cable (de 1 m) directamente al Dual Shock 4. Tienen control de volumen y "mute".

6 Ear Force PX4
TURTLE BEACH | 149,95 €

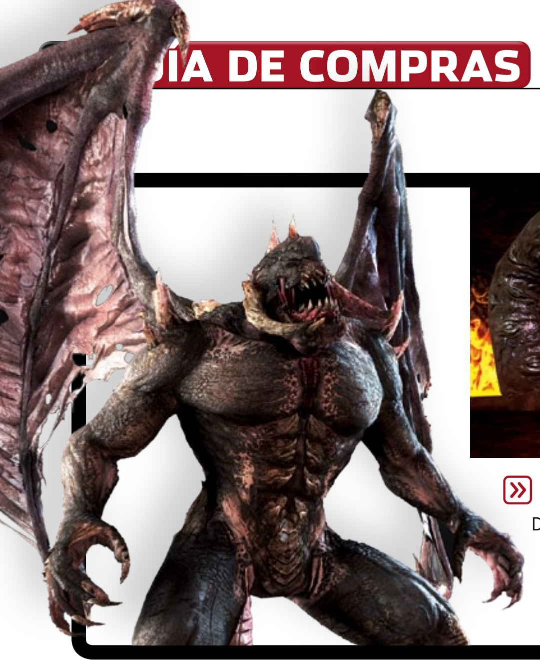


Auriculares inalámbricos con Dolby Surround, con efectos personalizables y gran calidad de sonido. Su batería ofrece 15 horas de uso y Permite que tengamos conectado el teléfono mientras jugamos.

7 Volante T300 RS
THRUSTMASTER | 369,99 €



Un volante de enorme calidad, compatible tanto con PS3 como con PS4. Su elevado precio se justifica con un sistema de vibración y resistencia al giro (Force Feedback) brutal y una excelente respuesta y calidad de materiales.



Los 4 mejores juegos...

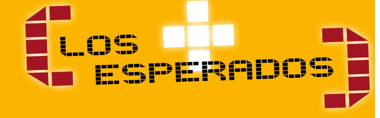
1 Dante's Inferno

Demonios, diablos y criaturas del averno hay en muchos juegos, pero ninguno ha hecho un repaso tan exhaustivo a las huestes del ángel caído. Puede que estuviera basado en "La Divina Comedia" de Dante, pero de comedia nada, más bien horror.

2 Shadow of the Damned

Las hordas del infierno no descansan nunca. Y mucho menos en la perturbada mente de Suda51 que creó este juego cargado de sentido del humor y guiños a los amantes del terror y los videojuegos. Y eso con la ayuda de otro desviado mental como Shinji Mikami, maestro del terror psicológico.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**

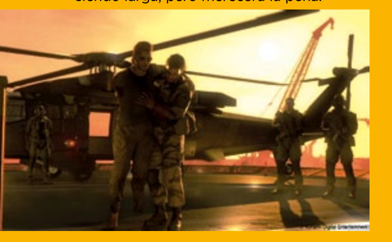


Los + esperados

1 MGSV The Phantom Pain

» PS4/PS3 » KONAMI » AVENTURA » 1 DE SEPTIEMBRE

Snake recupera el trono de nuestros deseos ante el anuncio de su fecha de salida: el 1 de septiembre. La espera está siendo larga, pero merecerá la pena.



2 The Witcher III: Wild Hunt

» PS4 » BANDAI NAMCO » ROL » 19 DE MAYO

El juego de rol más ambicioso de los últimos tiempos nos tiene embelesados, aunque haya sufrido demasiados retrasos. Geralt, por ti, aguantaríamos otro más.



3 Project CARS

» PS4 » BANDAI NAMCO » VELOCIDAD » 2 DE ABRIL

Cuanto más se aproxima la salida de este simulador de carreras más convencidos estamos de que será el mejor exponente de su género en mucho, mucho tiempo.



VELOCIDAD

DRIVECLUB

» SONY » 69,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +13 AÑOS

Velocidad de estilo arcade, con coches reales y un marcado carácter social que nos invita a competir formando clubes. NOTA **89**

MOTOGP 14

» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

El juego oficial del Mundial se estrena con buena en nota en la nueva generación: buen control, buenos gráficos... NOTA **85**

NEED FOR SPEED RIVALS
» EA GAMES » 71,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Combina lo mejor de los anteriores *NFS* y sin ser sorprendente ni original es divertido de principio a fin. NOTA **86**

THE CREW
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Flaquea en su apartado técnico y el control es "durillo", pero sólo por su gran ambientación, ya merece la pena. NOTA **79**

TRIALS FUSION
» UBISOFT » 39,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

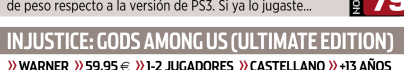
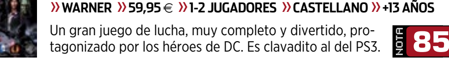
A lomos de una moto de trial debemos superar pistas plagadas de obstáculos. Divertido y con editor. NOTA **85**

LUCHA

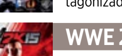
DEAD OR ALIVE 5 LAST ROUND ¡Nuevo!

» TECMO KOEI » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Un buen juego de lucha, pero que ofrece pocas novedades de peso respecto a la versión de PS3. Si ya lo jugaste... NOTA **79**

INJUSTICE: GODS AMONG US (ULTIMATE EDITION)


» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +13 AÑOS

Un gran juego de lucha, muy completo y divertido, protagonizado por los héroes de DC. Es clavadito al del PS3. NOTA **85**

WWE 2K15

» 2K GAMES » 72,50 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un buen salto de la saga a PS4, con nuevos gráficos y un control renovado pero aún queda margen de mejora. NOTA **84**



MUSICALES

JUST DANCE 2015


» UBISOFT » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Baila al ritmo de tus artistas favoritos amenizando tus fiestas y reuniones familiares. En PS4 es algo limitado. NOTA **72**

LA VOZ VOL. 2

» BADLAND » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un "karaoke" estilo *SingStar* que adapta bien el conocido "talent show", aunque la selección de temas es mejorable. NOTA **75**

ROCKSMITH 2014

» UBISOFT » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si quieres aprender a tocar tu guitarra o bajo de verdad, éste es tu juego. Y además de PS3, ahora también en PS4. NOTA **85**

SINGSTAR MEGAHITS

» SONY » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La saga se estrena en PS4 con novedades como un app para convertir el teléfono en micro y modos online. NOTA **79**



VARIOS

ANGRY BIRDS STAR WARS

» ACTIVISION » 36,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Se puede jugar con la cámara de PS4 y con Move, pero en ningún caso la experiencia es como en los móviles... NOTA **65**

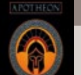
LITTLEBIGPLANET 3

» SONY » 59,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Original plataformas, jugable, divertido, compatible con los niveles creados. No sorprende tanto como los anteriores. NOTA **82**

PINBALL ARCADE
» SYSTEM 3 » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

22 mesas de pinball clásicas con la licencia de los más prestigiosos fabricantes y con una gran física de la bola. NOTA **80**

RAYMAN LEGENDS

» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas 2D brillante en su diseño y muy divertido y duradero, eso sí, igualito a la versión de PS3. NOTA **88**

PS STORE

APOTHEON ¡Nuevo!
» ALIENTRAP » 10,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Acción, saltos y puzzles con una estética única que te conquistará desde la primera partida. Mal multijugador... NOTA **83**

CHILD OF LIGHT
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Rol de acción con una cuidada dirección de arte pero con unas mecánicas algo manidas. Aún así, convence. NOTA **80**

CONTRAST

» SONY » 14,99 » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Mezcla originales puzzles en un mundo de fantasía con el sabor de un plataformas clásico, pero es muy corto. NOTA **73**

DEAD NATION APOCALYPSE EDITION


» SONY » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un gran juego de acción, genial a dobles. Es más bonito que el de PS3 e incluye el DLC que añade niveles y armas. NOTA **79**

ESCAPE PLAN
» SONY » 12,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una original puesta en escena y una divertida mecánica al servicio de originales puzzles. Es "cross buy" con Vita. NOTA **86**

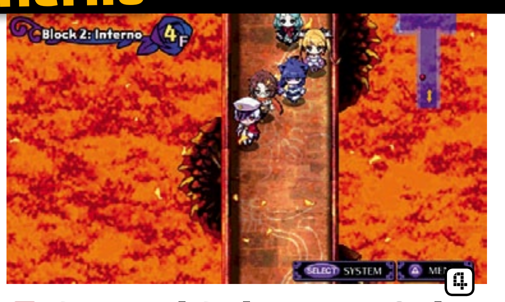
ambientados en el infierno

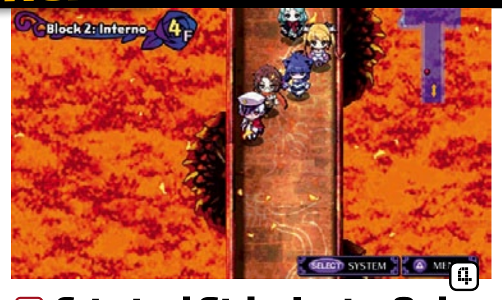


3

Painkiller: Hell & Damnation

Un shooter en primera persona que sirvió como remake y secuela al mismo tiempo del clásico *Painkiller* de 2004. Nuestra misión, reunir 7.000 almas para "regalárselas" a la mismísima muerte. A pesar de lo regulero del resultado, el juego contaba con armas realmente originales.





4

Criminal Girls: Invite Only

El infierno más peculiar, eso sí, es el de este juego de rol en el que nuestro protagonista va acompañado de un grupo de señoritas a las que, para hacer que suban de nivel, tenemos que aplicarles unos "castigos erótico-festivos". Viendo el placer que les dan, cualquiera diría que están en el cielo.

FEZ
» TRAPDOOR » 9,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un original juego de plataformas y puzzles, innovador, sorprendente, inteligente y cautivador. Y es cross-buy.

NOTA 92



GUACAMELEE SUPER TURBO CHAMPIONSHIP ED.
» DRINKBOX » 13,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Nueva versión que añade más contenido a un juego ya genial. Si tenías el original, quizá no te merezca la pena...

NOTA 89



HOHOKUN
» HONEYSLUG » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Uno de esos juegos difíciles de describir en el que perderse y dejarse llevar. Te encantará si buscas algo original.

NOTA 81



HOTLINE MIAMI
» DEVOLVER GAMES » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de acción atípico, por su estética y por su pixelado y ultraviolento planteamiento. No te dejará indiferente.

NOTA 84



INVOKERS
» SONY » GRATIS » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción multijugador online, con toques roleros, asequible para todos los públicos y gratis. Es cross save con Vita.

NOTA 76



LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS
» SQUARE-ENIX » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una aventura entretenida, en vista isométrica, y con algunos puzzles geniales que es mejor jugar en compañía.

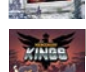
NOTA 78



LIFE IS STRANGE (CAPÍTULO 1)
» SQUARE-ENIX » 4,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un gran inicio para una aventura gráfica por episodios que nos invita a rebobinar el tiempo y probar otras decisiones.

NOTA 85



MERCENARY KINGS
» TRIBUTE GAMES » 17,99 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Acción en 2D con cierto sabor retro que se disfruta más con amigos ya que sus misiones se hacen algo repetitivas.

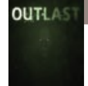
NOTA 80



ODDWORLD ABE'S ODDYSEE NEW 'N' TASTY
» JUST ADD WATER » 20,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una mezcla de plataformas, puzzles y aventura que atrapa por su belleza estética, su trama y su jugabilidad.

NOTA 84



OUTLAST
» RED BARRELS » 18,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de terror en primera persona que agobia lo suyo: sólo podemos huir y resolver puzzles. Pelín corto.

NOTA 82



RESIDENT EVIL HD REMASTER
» CAPCOM » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lejos de ser perfecto en lo visual, este *Remaster* trae de vuelta el espíritu clásico del survival en su mejor versión.

NOTA 86



RESOGUN
» SONY » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un matamarcianos como los de antes, pero con opciones y gráficos de ahora. Directo y divertido, de lo mejor.

NOTA 87



ROAD NOT TAKEN
» SRY FOX » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Combina las mecánicas de puzzle y "roguelike", con un desarrollo que obliga a pensar cada paso.

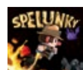
NOTA 76



ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertido plataformas de acción con toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar".

NOTA 86



SPELUNKY
» SONY » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

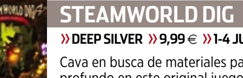
Un divertido y difícil plataformas cuyos niveles 2D se van generando aleatoriamente con mucha funciones "cross".

NOTA 75

SPORTSFRIENDS
» DIE GUTE FABRIK » 13,95 € » 2-4 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Cuatro divertidos minijuegos para disfrutar con amigos y echarnos unas risas con ideas frescas e hilarantes.

NOTA 80



STEAMWORLD DIG
» DEEP SILVER » 9,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Cava en busca de materiales para mejorar y cavar más profundo en este original juego con aire "steampunk".

NOTA 78



STICK IT TO THE MAN
» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Su desarrollo directo y sencillo de pura aventura gráfica, nos permite disfrutar de una historia llena de humor negro.

NOTA 80



STRIDER
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una versión en HD del clásico de las recreativas. Acción y plataformas en 2D, desafiante y duradero.

NOTA 85



SUPER STARDUST ULTRA
¡Nuevo!

» SONY » 12,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un divertidísimo matamarcianos, aunque es una remasterización de algo que ya se había revisado.

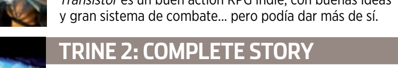
NOTA 76



TOWERFALL ASCENSION
» SONY » 13,99 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS

Estética retro y diversión directa para un arcade pensado para competir todos contra todos, sólo offline.

NOTA 80



TRANSISTOR
» SUPERGIANT GAMES » 18,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Transistor es un buen action RPG indie, con buenas ideas y gran sistema de combate... pero podía dar más de sí.

NOTA 79

TRINE 2: COMPLETE STORY
» FROZENBYTE » 11,95 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La edición definitiva de una aventura cooperativa mágica. No sorprende como el anterior pero lo mejora en todo.

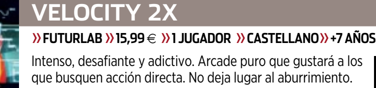
NOTA 90



VALIANT HEARTS
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una emotiva aventura que merece la pena vivir, aunque se haga un poco corta y no tenga mucha "rejugabilidad".

NOTA 85



VELOCITY 2X
» FUTURLAB » 15,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

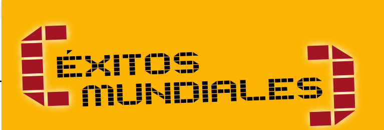
Intenso, desafiante y adictivo. Arcade puro que gustará a los que busquen acción directa. No deja lugar al aburrimiento.

NOTA 84

WARFRAME
» DIGITAL EXTREMES » GRATIS € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un futurista juego de acción en tercera persona cuya mayor virtud es que es "free to play". Y su cooperativo.

NOTA 78



ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Samurai Warriors 4-II** (N) — PS4 / PS3 / PS VITA · KOEI TECMO · ACCIÓN

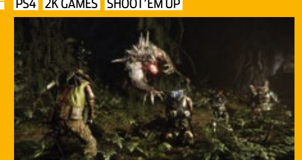


En su tierra natal, los samuráis siempre son una garantía de ventas, y más si lo que protagonizan es un "musou".

2. **Dragon Ball Xenoverse** (N) — PS4 / PS3 · BANDAI NAMCO · LUCHA
3. **A Good Librarian Like a Good Sheperd** (N) — PS VITA · KAGA CREATE · ACCIÓN
4. **Ukiyo no Roushi** (N) — PS VITA · SPIKE CHUNSOFT · ACCIÓN
5. **Far Cry 4** (↓) — PS4 / PS3 · UBISOFT · SHOOT'EM UP

EE.UU.

1. **Evolve** (N) — PS4 · 2K GAMES · SHOOT'EM UP



El shooter multijugador de Turtle Rock ha tenido una buena acogida entre el público yanqui, muy apegado al online.

2. **Grand Theft Auto V** (↓) — PS4 · ROCKSTAR · AVENTURA DE ACCIÓN
3. **Dying Light** (N) — PS4 · 2K SPORTS · DEPORTIVO
4. **Call of Duty: Advanced Warfare** (↓) — PS4 / PS3 · ACTIVISION · SHOOT'EM UP
5. **Far Cry 4** (↑) — PS4 · UBISOFT · SHOOT'EM UP

EUROPA

1. **Evolve** (N) — PS4 · 2K GAMES · SHOOT'EM UP



El monstruoso juego asimétrico de Turtle Rock Studios también ha convencido al público del viejo continente.

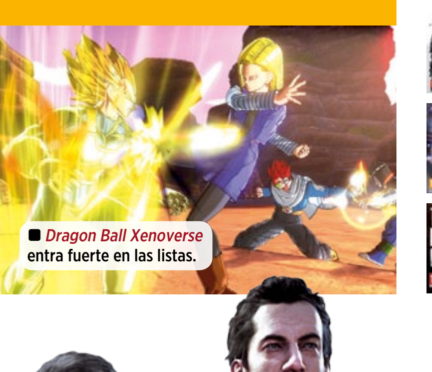
2. **Grand Theft Auto V** (↓) — PS4 / PS3 · ROCKSTAR · AVENTURA DE ACCIÓN
3. **Call of Duty: Advanced Warfare** (↓) — PS4 / PS3 · ACTIVISION · SHOOT'EM UP
4. **FIFA 15** (↓) — PS3 · EA SPORTS · DEPORTIVO
5. **Far Cry 4** (=) — PS4 · UBISOFT · SHOOT'EM UP

DEL 1 AL 28 DE FEBRERO. DATOS CEDIDOS POR GAME




COD Ghosts sigue de líder.

1. Call of Duty: Ghosts (=)
2. Grand Theft Auto V (↑)
3. Minecraft (↑)
4. FIFA 15 (↓)
5. CoD: Advanced Warfare (↓)
6. Dragon Ball Xenoverse (N)
7. Far Cry 4 (↓)
8. Call of Duty: Black Ops II (↑)
9. Gran Turismo 6 (↑)
10. Battlefield 4 (↑)

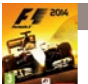

Dragon Ball Xenoverse entra fuerte en las listas.



PS3

AVENTURA / ROL

ATELIER SHALLIE: ALCHEMISTS OF THE DUSK SEA



» KOEI TECMO » 49,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un juego de rol centrado en la síntesis de objetos y en los diálogos, que perfecciona aún más los conceptos de la saga. NOTA 75

BEYOND: DOS ALMAS — ¡Precio especial!

» SONY » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura única y diferente, casi una película interactiva, de gran calidad técnica y absorbente argumento. NOTA 91

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2

» KONAMI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una de las mejores aventuras de PS3. Toma lo mejor de *Uncharted* o *God of War* y lo pule con el toque *Castlevania*. NOTA 95

DARK SOULS II

» BANDAI NAMCO » 64,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego de rol de acción tan fascinante como difícil. Te atrapa y no te suelta desde la primera partida. NOTA 92

DISHONORED GOTY — ¡Precio especial!

» BETHESDA » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura en primera persona que atrapa por su diseño y posibilidades y más esta edición con contenido extra. NOTA 94

KINGDOM HEARTS 2.5 HD REMIX

» SQUARE-ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Dos juegos que ya eran tremendos y que lo son aún más con las mejoras y extras incluidos en esta nueva versión. NOTA 89

NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA — ¡Precio especial!

» BANDAI NAMCO » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de rol mágico de Level 5 con todo el arte del Studio Ghibli. Si te gustan sus películas, no te lo pierdas. NOTA 93

RED DEAD REDEMPTION GOTY

» ROCKSTAR » 39,90 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición definitiva (incluye todos los DLC) de una de las mejores aventuras de acción de PS3. Imprescindible. NOTA 98

RESIDENT EVIL 6 — ¡Precio especial!

» CAPCOM » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un duradero, divertido y variado juego de acción, que sigue la estela de *RE5* y lleva su fórmula a un nuevo nivel. NOTA 92

TALES OF XILLIA 2

» BANDAI NAMCO » 64,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un JRPG con un desarrollo muy intuitivo y divertido, imprescindible para los que disfrutaron con el primero. NOTA 91

THE LAST OF US

» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una obra maestra, tanto en lo argumental como en lo técnico, que ningún jugador de PS3 debería perderse. NOTA 95

TES V: SKYRIM LEGENDARY EDITION

» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mejor juego de rol de PS3 por su abierto desarrollo, su apartado técnico, su duración y sus inmensas posibilidades. NOTA 98

UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE — ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

La mejor aventura para disfrutar en PS3, por diversión, calidad técnica, opciones de juego y, sobre todo, emoción. NOTA 96

VELOCIDAD

F1 2014

» CODEMASTERS » 59,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Pese a ser un buen simulador, no supera a la edición del año pasado. No tiene novedades y tiene recortes en modos. NOTA 78

GRAN TURISMO 6

» SONY » 34,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

GT se despide de PS3 con una gran entrega que mantiene sus virtudes de siempre y añade importantes novedades. NOTA 91

GRID AUTOSPORT

» CODEMASTERS » 64,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran juego de velocidad que recicla elementos de anteriores *GRiD* y es largo, divertido y con un gran control. NOTA 88

MOTOGP 14

» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran juego, a la altura del mundial de motociclismo. Soluciona los problemas del año pasado. NOTA 83

SHOOT'EM UP



BIOSHOCK INFINITE — ¡Precio especial!

» 2K GAMES » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter muy especial, con una trama sorprendente, gran ambientación y divertidísimo a la hora de jugar. NOTA 95

BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL

» 2K GAMES » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter en mundo abierto con un genial cooperativo. Respeta la esencia de la saga y con interesantes novedades. NOTA 91

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

» ACTIVISION » 69,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La saga conserva sus pilares, se renueva con nuevas mecánicas y ofrece un completo y divertido multijugador. NOTA 82

CRYSIS 3 — ¡Precio especial!

» EA GAMES » 19,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

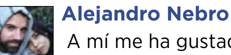
Un shooter subjetivo de imponente factura técnica pero que a la hora de jugar es muy parecido al anterior. NOTA 87

PORTAL 2 — ¡Precio especial!

» EA GAMES » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un puzzle "disfrazado" de shooter que es una joya por diseño de niveles y jugabilidad. Divertido y muy original. NOTA 91

¿Y tú cómo puntuarías a...



Puro disfrute

Alejandro Nebro

A mí me ha gustado bastante. En todo lo que se refiere a calidad gráfica es una delicia, algo nunca antes visto en ninguna consola. Además, tienen buen doblaje al castellano, sin ser sobresaliente. A mi parecer tiene demasiada cinemática. Sin embargo, no me ha parecido ni corto ni largo, creo que dura lo justo para que el título no te aburra. 7 horas de puro disfrute aunque nada rejugable.

NOTA 85 — Es un juego técnicamente brillante y con una duración que no me ha parecido tan escasa como se dice. Creo que si durara más te terminaría aburriendo.

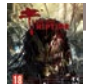
Una gran decepción

Flavius Nicu

Aunque destaque en varios aspectos, como en el motor gráfico prácticamente impoluto con gran calidad y detalle en partículas, queda tapado por su continuo "deja vu", la poca variedad de armas y el poco interés dado a la jugabilidad, sin contar con las odiadas bandas negras. La verdad es que tenía grandes esperanzas en este juego pero al final mehe quedado totalmente decepcionado.

NOTA 60 — Un juego que si hubiera sido pulido como se merece hubiera triunfado, pero desafortunadamente se han centrado en aspectos menos relevantes.

ACCIÓN



DEAD ISLAND RIPTIDE — ¡Precio especial!
» DEEP SILVER » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de zombis que mejora la experiencia del primero, pero sin cambios radicales. Lástima de fallitos...
NOTA 86

DMC DEVIL MAY CRY — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Dante regresa a la acción con una aventura convincente en todos los terrenos. Pero se hace algo repetitiva.

NOTA 90

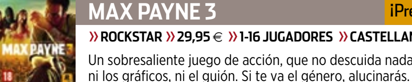
ESCAPE DEAD ISLAND
» KOCH MEDIA » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura con algunos puntos interesantes pero con una duración brevísima y un control con muchos fallos.

NOTA 70



DYNASTY WARRIORS 8 EMPIRES — ¡Nuevo!
» TECMO KOEI » 39,99 € » 2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
La versión más completa de *Dynasty Warriors*, que añade toques de estrategia a su mecánica de "machacabotones".

NOTA 68



MAX PAYNE 3 — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sobresaliente juego de acción, que no descuida nada, ni los gráficos, ni el guión. Si te va el género, alucinarás.
NOTA 96

METAL GEAR RISING REVENGEANCE — ¡Precio especial!
» KONAMI » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un vertiginoso "hack'n slash", fiel al universo *Metal Gear* y que engancha a lo grande, pero que resulta muy corto.
NOTA 85



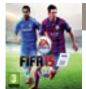
PERSONA 4 ARENA ULTIMAX
» ATLUS » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un buen juego de lucha 1 vs. 1 que mejora la anterior entrega con 19 luchadores y un buen puñado de modos.

NOTA 83



THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
2K vuelve a demostrar que aún se pueden hacer juegos de acción distintos, tanto en lo jugable como narrativamente.
NOTA 87

DEPORTIVOS



FIFA 15
» EA SPORTS » 69,95 € » 2-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
La saga empieza su declive en PS3 con una entrega para salir del paso y con recortes, como la supresión de Clubes Pro.

NOTA 82

NBA 2K15
» 2K SPORTS » 54,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una grandísimo juego de basket, cuya mayor pega es ser muy parecido a *NBA 2K14*. No tiene las novedades de PS4.

NOTA 94



PRO EVOLUTION SOCCER 2014
» KONAMI » 19,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un buen juego de fútbol, pero que no puede aspirar a las glorias de antaño. A ver si en la próxima generación...

NOTA 83

PS STORE

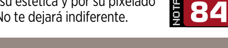
BRAID
» HOTHEAD GAMES » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Puzzles con un uso del tiempo magistral, arropados por una apartado gráfico de gran belleza. Una pequeña joya.

NOTA 91

DUCKTALES REMASTERED
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas con la divertida jugabilidad de los 8 bits, pero adaptado de verdad a las HD. Lástima que sea corto.
NOTA 89

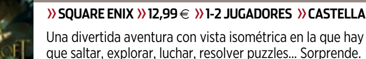
DUNGEONS & DRAGONS: CHRONICLES OF MYSTARA
» CAPCOM » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una oportunidad perfecta para volver a disfrutar de unos arcades míticos que siguen siendo muy divertidos.
NOTA 85



HOTLINE MIAMI
» DEVOLVER GAMES » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de acción atípico, por su estética y por su pixelado y ultraviolento planteamiento. No te dejará indiferente.

NOTA 84

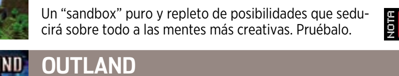
JOURNEY
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una obra de arte hecha videojuego. Sin apenas argumento, te tocará la fibra sensible con su mensaje.
NOTA 90



LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ
» SQUARE ENIX » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una divertida aventura con vista isométrica en la que hay que saltar, explorar, luchar, resolver puzzles... Sorprende.

NOTA 92

LIMBO
» PLAYDEAD » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas de brillante diseño, emocionante y con una original estética en blanco y negro. Lástima que sea corto.

NOTA 89

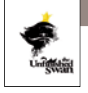
MINECRAFT
» MOJANG » 18,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un "sandbox" puro y repleto de posibilidades que seducirá sobre todo a las mentes más creativas. Pruébalo.

NOTA 85



OUTLAND
» HOUSEMARQUE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas muy especiales en un mágico desarrollo en 2D con una estética realmente preciosa.
NOTA 90



RESIDENT EVIL HD REMASTER
» CAPCOM » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lejos de ser perfecto en lo visual, este *Remaster* trae de vuelta el espíritu clásico del Survival en su mejor versión.
NOTA 86



THE UNFINISHED SWAN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura corta, pero bellísima y original, con una historia que cala hondo. Para los que busquen algo diferente.

NOTA 85

TRINE 2
» FROZENBYTE » 11,25 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una gran mezcla de géneros que, sin sorprender como el primero, lo mejora en todo, desde gráficos a jugabilidad.

NOTA 90

The Order 1886?

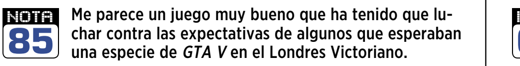
Envía tus valoraciones a www.facebook.com/revistaplaymania



Es justo lo que esperaba

Víctor Hugo Orellana

Es muy bueno, es tal y como me lo esperaba. El problema es de que hay mucha gente que creía que andarían sueltos por Londres, haciendo el cabra a lo *Grand Theft Auto*. Este es un juego serio, mucho más pulido técnicamente, es muy cinematográfico. El apartado gráfico es de lo mejor que se ha visto para esta consola, es un juego que de verdad se atreve a dar ese salto generacional. No será el mejor, pero es pionero.



NOTA 85 — Me parece un juego muy bueno que ha tenido que luchar contra las expectativas de algunos que esperaban una especie de *GTA V* en el Londres Victoriano.

Mucho ruido, pocas nueces

Victoria Díaz

Lo vital en un videojuego y lo que le diferencia de la TV o el cine es la jugabilidad y si la quitamos, deja de ser lo que debería ser. *The Order* cumple con una excelente ambientación, banda sonora, doblaje y los mejores gráficos que hayamos visto jamás, pero el ritmo de la historia es lento y aburrido, no se consigue ningún momento memorable o impactante. Si a eso añadimos que de las 8 horas que dura más de la mitad son cinemáticas...

NOTA 60 — Se han centrado tanto en el apartado gráfico que han conseguido que sea más una película interactiva que una aventura, y por lo tanto no cumple con las expectativas.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN, MANDA TUS COMENTARIOS A NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK: www.facebook.com/revistaplaymania



PERIFÉRICOS DE PS3

PADS

1. **Dual Shock 3** — SONY — 59,95 €



El mando oficial de PS3 sigue siendo la mejor opción, el más duradero y fiable, aunque haya modelos más baratos que se acercan bastante a sus prestaciones.

2. **Pro Controller Camo Ed.** — SUBSONIC — 29,95 €
3. **Pro Circuit Controller** — MADCATZ — 99,95 €



4. **Batman AK Wireless Bluetooth** — INDECA — 39,95 €
5. **Controller VX2 Bluetooth** — GIOTECH — 29,95 €

VOLANTES

1. **T300 Ferrari GTE Wheel** — THRUSTMASTER — 369,99 €

Compatible también con PS4, es un volante espectacular, sólido y fiable.





2. **Logitech G27** — LOGITECH — 299,99 €
3. **Thrustmaster T500 RS** — THRUSTMASTER — 499,90 €
4. **Speedracer Evolution** — ARDISTEL — 59,95 €
5. **T100 Force Feedback** — THRUSTMASTER — 124,95 €

HEADSETS

1. **Ear Force PX4** — TURTLE BEACH — 149,99 €

También compatibles con PS4, son inalámbricos, surround y ofrecen una gran potencia y claridad de sonido. Su micro es una delicia y los materiales son cómodos y de calidad.



2. **Tritton Kunai Wireless** — MADCATZ — 99,95 €
3. **Thrustmaster Y300P** — THRUSTMASTER — 79,99 €
4. **Indeca PX355** — INDECA — 39,95 €
5. **Creative SB Inferno** — CREATIVE — 49,95 €

MÁS QUE JUEGOS

Risk Mass Effect

www.amazon.com 60 €

¿Te has terminado la trilogía de *Mass Effect* y tienes "mono" de más aventuras en el espacio? Pues como parece que nos va a tocar esperar todavía bastante hasta que veamos un cuarta entrega, puedes matar el "gusanillo" con esta edición especial del clásico juego de estrategia Risk inspirado en *Mass Effect*. Y por supuesto, también hay Risk de otras temáticas; "Star Wars", *Metal Gear Solid*, "The Walking Dead", "El Señor de los Anillos"... Os amenizará más de una tarde.

Cartera PlayStation

www.raccoongames.es 19,95€

Si el mes pasado en esta misma sección os mostrábamos la linea de ropa oficial que conmemora el vigésimo aniversario de PlayStation, hoy os mostramos la cartera. Con un diseño inspirado en la mítica consola gris de Sony (tiene todo tipo de detalles, incluyendo el logo y los "botones") una vez abierta tiene suficientes compartimentos para tarjetas y billetes y cremallera para el monedero. Sus medidas son 21.5 cm x 8.5 cm. Un auténtico capricho para fans de la marca que cuenta con la licencia oficial de Sony.





DEL 1 AL 31 DE FEBRERO. DATOS CEDIDOS POR GAME





Minecraft parece imbatible.

1. Minecraft
2. FIFA 15
3. NFS Most Wanted
4. Invizimals: La Resistencia
5. Call of Duty: Black Ops Declassified
6. MotoGP 14
7. LittleBigPlanet Marvel Super Heroes Ed.
8. Lego Ninjago: Nindroids
9. LEGO Marvel Superheroes
10. Lego Harry Potter - Años 5-7



LEGO Ninjago: Nindroids ha entrado con fuerza.

PS VITA

AVENTURA

ASSASSIN'S CREED LIBERATION — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA 91

BATMAN ARKHAM ORIGINS: BLACKGATE
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una buena adaptación a las 2D de las habilidades de Batman. Lástima que se haga tan corto: unas 6-7 horas. NOTA 82

GRAVITY RUSH — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 12 AÑOS
Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA 90

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 18 AÑOS
Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA 92

MINECRAFT
» MOJANG » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Incluye todo lo que ha hecho grande a *Minecraft* pero en versión portátil, aunque los mundos son más pequeños. NOTA 82

SOUL SACRIFICE DELTA
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*). NOTA 85

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA 93

ROL

CHILD OF LIGHT
» UBISOFT » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil. NOTA 82

CRIMINAL GIRLS: INVITE ONLY — ¡Nuevo!
» NIPPON ICHI » 40,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS
Un juego de rol por turnos bastante limitado, pero con una temática subida de tono. Una "japonesada" total. NOTA 67

DISGAEA 4: A PROMISE REVISITED
» NAMCO BANDAI » 41,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Los seguidores de los RPG tácticos disfrutarán con esta aventura llena de humor con la que crear estrategias. NOTA 85

FINAL FANTASY X/X-2 HD
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga. NOTA 89



PERSONA 4: GOLDEN
» ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA 92

TALES OF HEARTS R
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Puro rol japonés que no decepcionará ni a los fans del género ni a los seguidores de la saga. ¡Y en castellano! NOTA 86

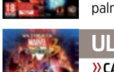
YS: MEMORIES OF CELCETA
» NAMCO BANDAI » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
RPG nipón con sabor clásico que tiene en los combates en tiempo real su principal baza. Eso sí, nos llega en inglés. NOTA 84

LUCHA

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción. NOTA 75

MORTAL KOMBAT — ¡Precio especial!
» WARNER » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero. NOTA 90

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha. NOTA 90



PLATAFORMAS

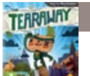
JAK & DAXTER TRILOGY
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita. NOTA 84



LITTLEBIGPLANET — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA 91



RAYMAN LEGENDS
» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita. NOTA 91



TEARAWAY
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto. NOTA 84

BSO The Order 1886

www.fnac.es 16,99

Aunque cada vez son menos, todavía se siguen lanzando bandas sonoras de videojuegos en formato físico. Y tratándose de una superproducción como *The Order 1886*, no era para menos. Firmada por el famoso compositor Jason Graves (que ha creado muchísimas BSO para otros videojuegos como *Dead Space* o *Tomb Raider*), son un total de 21 cortes que rezuman toda la atmósfera del juego.



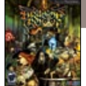
Cine y Videojuegos

www.heroesdepapel.es 16,00 €

El crítico de videojuegos José María Villalobos junta sus dos pasiones en su libro "Cine y Videojuegos: Un Diálogo Transversal", en el que reflexiona de forma amena acerca de los encuentros y desencuentros entre la expresión artística más importante del siglo XX y la más emocionante del siglo XXI. 224 páginas de amor por el cine y los videojuegos.



ACCIÓN



DRAGON'S CROWN
» BANDAI NAMCO » 41,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER. NOTA 93





FREEDOM WARS
» SONY » 29,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una divertida aventura de acción tipo *Monster Hunter*, pero con futuristas bestias mecánicas y originales ideas. NOTA 84



INVIZIMALS LA RESISTENCIA
» SONY » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

No tiene un desarrollo muy profundo pero aprovecha a tope la consola y el coleccionismo engancha mucho. NOTA 72



KILLZONE MERCENARY
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente. NOTA 90



LEGO EL HOBBIT
» WARNER » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Las dos primeras películas El Hobbit en versión LEGO. Divertido, aunque la fórmula ya empieza a cansar... NOTA 82

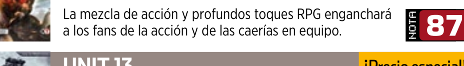


RESISTANCE: BURNING SKIES
» SONY » 29,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA 82

TOUKIDEN: THE AGE OF DEMONS

» TECMO KOEI » 39,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS


La mezcla de acción y profundos toques RPG enganchará a los fans de la acción y de las caerías en equipo. NOTA 87

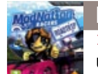


UNIT 13 ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Soberbio juego de acción bélica con espíritu portátil: misiones cortas y rejugables, ránkings, cooperativo... NOTA 89



VELOCIDAD



MODNATION RACERS: ROAD TRIP ¡Precio especial!
» SONY » 19,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA 83

MOTOGP 14 ¡Precio especial!
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Buen control y completísima licencia oficial que incluye pilotos, escuderías y circuitos de varias categorías. NOTA 79

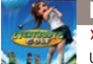


WIPEOUT 2048 ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA 89



DEPORTIVOS



EVERYBODY'S GOLF ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertidísimo arcade de golf, que destaca por su gran duración, su sencillo manejo (que no simple) y su online. NOTA 89

FIFA 14
» EA SPORTS » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un juego de fútbol más que notable, idéntico al del año pasado pero actualizado. Si ya tienes algún *FIFA* en Vita... NOTA 80

STORE



BABOON!
» RELEVO » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una original propuesta que mezcla plataformas y puzzles con un enfoque distinto. Es ideal para partidas cortas. NOTA 81

BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE
» REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita. NOTA 86

DUKE NUKEM 3D MEGATON EDITION
» 3D REALMS » 9,99 € » 1-8 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Recomendable para nostálgicos y fans. El resto sólo lo encontrarán divertido si saben adaptarse a la época. NOTA 70



FEZ
» POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS

Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita. NOTA 92

GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA 89

HOTLINE MIAMI

» DEVOLVER GAMES » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de acción atípico, tanto por su estética retro como por su planteamiento, ultraviolento y "pixelado". NOTA 84



KICK & FENNICK ¡Nuevo!
» JAYWALKERS » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +7 AÑOS

Un plataformas entretenido y fresco, con originales ideas, que disfrutarán los amantes del género. Es corto. NOTA 73



ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertidísimo plataformas de acción y toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA 86



SWORD ART ONLINE
» NAMCO BANDAI » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Extenso RPG dirigido a los fans de la serie Sword Art Online. Ofrece 2 grandes localizaciones y muchos desafíos. NOTA 75

PERIFÉRICOS DE PS VITA

1 PS Action Mega Pack 8 GB
SONY 39,95 €

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar: *Batman AO Blackgate, Injustice, PS All Stars Battle Royale, Killzone Liberation y GOW Chains of Olympus.*



2 PS Adventure Mega Pack
SONY 39,95 €

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar algunos de los mejores juegos de vita: *Uncharted, Gravity Rush, TxK, Escape Plan y Tearaway.*



3 Tarjeta de memoria 32 GB
SONY 59,99 €

Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.



4 Headset Oficial Sony Street
ARDISTEL 34,95 €

Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.



5 Funda PlayThru Visor
4GAMERS 12,95 €

Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.



6 Pack de Viaje Big Ben
BIG BEN 14,95 €



Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

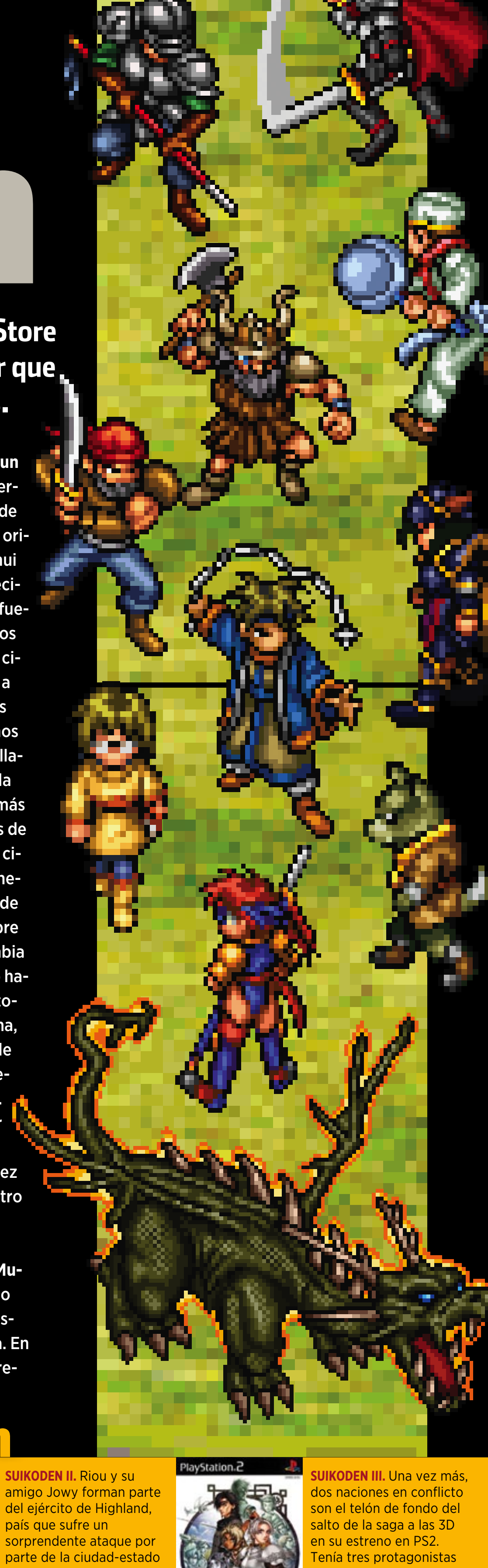
7 Game Traveller Case PSV122
ARDISTEL 12,95 €



Una funda semirrígida que protege la consola de golpes y además tiene espacio para guardar ocho juegos.

La historia de Suikoden

Aprovechando que por fin los dos primeros *Suikoden* llegan a la Store europea, repasamos la historia de una saga rolera menos popular que *Final Fantasy* pero que tiene su bien merecida legión de fanáticos.



En verano de 1992 y tras terminar sus estudios de programación en la Universidad de Tokio, un joven llamado Yoshitaka Murayama empieza su carrera en Konami. Junto con el diseñador Junko Kawano, empiezan a trabajar en la concepción de un nuevo juego de rol, sin que estuviera decidido siquiera para qué plataforma saldría. Juntos comenzaron a construir un mundo dividido en distintos reinos con un frágil equilibrio entre ellos. Aunque el componente fantástico seguía estando presente, la guerra y las intrigas palaciegas tendrían mucho peso en el juego, con un tratamiento algo más serio y dramático. Estaban dando forma, sin saberlo, a lo que años después terminaría siendo el argumento de *Suikoden II*...

Pero el proyecto terminó en un cajón... hasta que Murayama, Kawano y otros diez integrantes de la plantilla de Konami fueron asignados a una nueva división que estaría dedicada a desarrollar videojuegos para PlayStation, la nueva consola de Sony que iba a salir en unos meses. Estuvieron barajando hacer otro tipo de juegos: de béisbol, de carreras... incluso Murayama hubiese preferido desarrollar un "matamarcianos" al estilo *Metal Black* de Taito. Pero en Konami querían un juego de rol que pudiera competir con las franquicias más exitosas del momento (básicamente *Dragon Quest* y *Final Fantasy*) así que eso fue lo que hicieron.

Su idea era distinguirse de su competencia con un juego coral, cuya trama involucrara a muchos personajes. Y por ello decidieron inspirarse en uno de los clásicos de la literatura china, la novela "A la orilla del agua", cuyo título original en chino es "Shui Hu Zhuan", cuya fonética en japonés suena parecido a "Suikoden". En dicha novela, 108 forajidos fuera de la ley unen sus fuerzas para luchar contra los opresores del pueblo... y en, *Suikoden,* 108 es la cifra de personajes que podemos llegar a reclutar para un objetivo similar. No es necesario reclutarlos a todos (a muchos de ellos nos los encontraremos sencillamente siguiendo el hilo principal de la aventura, mientras que otros están más escondidos). En todos los juegos de la saga se puede reclutar esa cifra, aunque no es el único nexo entre ellos: el mundo de los *Suikoden* casi siempre es el mismo y sólo cambia la zona geográfica. No hace falta haber jugado todos para seguir la trama, pero sí es recomendable ya que si no nos perderemos guiños y referencias. Y otro común denominador en los *Suikoden* son las runas (fuente de toda magia) que a su vez devienen de las 27 Runas Verdaderas, otro de los pilares argumentales de la saga.

Siempre con la idea de diseñar algo "grande", Murayama no se limitó a reciclar el trabajo ya hecho sino que para el primer *Suikoden* escribió una historia completamente nueva a modo de precuela. En dicha historia encarnamos a Tir McDohl, que se re-

Inspirado en un clásico chino

Suikoden se inspira en "Shui Hu Zhuan", un clásico de la literatura china. Escrito en 1373, narra la lucha de 108 forajidos liderados por Song Jiang que protegían al pueblo de la tiranía de ciertos líderes regionales. A lo largo de los años tuvo varias versiones y censuras, pero caló hondo en la cultura japonesa.

Cronología de la saga en PlayStation

Suikoden IV se desarrolla 143 años antes que _Suikoden V_, que tiene lugar 6 años antes del primero. _Suikoden_ se sitúa 3 años antes de _Suikoden II_, que transcurre 15 años antes del tercero. Tranquilos, que todos tiene una trama propia y sólo comparten mundo.



SUIKODEN. Narra la historia del hijo de un general del Imperio de la Luna Escarlata, destinado a seguir los pasos de su padre hasta que descubre que el Imperio oprime a las clases bajas. Entonces se rebelará contra el poder establecido...



SUIKODEN II. Riou y su amigo Jowy forman parte del ejército de Highland, país que sufre un sorprendente ataque por parte de la ciudad-estado de Jowston. Descubrir las oscuras motivaciones que encierra esta contienda será uno de los objetivos.



SUIKODEN III. Una vez más, dos naciones en conflicto son el telón de fondo del salto de la saga a las 3D en su estreno en PS2. Tenía tres protagonistas con historias paralelas que se podían alternar a voluntad y que al final se juntaban. No salió aquí.



■ **El primer *Suikoden* llegó en inglés,** pero su secuela sí salió traducida (no muy bien, la verdad). Ninguna de las entregas de PS2 logró igualar la magia y el atractivo de los dos primeros de PSone.

belará contra el opresor Imperio reclutando todo tipo de héroes y heroínas para su causa. Los combates "normales" son aleatorios y por turnos, y en ellos podemos disponer de hasta seis personajes en nuestro equipo. Decimos "normales" porque en ciertos momentos del desarrollo hay combates "especiales", bien entre ejércitos o bien "duelos" entre dos personajes (todos esos enfrentamientos se resuelven con un minijuego estilo "piedra-papel-tijera"). Y todo arropado por una excelente banda sonora en la que participó, entre otros, Tappi Iwase, que tristemente pasará a la historia como el compositor que plagió el tema principal de *Metal Gear Solid*.

Pero la decisión más controvertida de Murayama y su equipo fue optar por un apartado gráfico en 2D con unos bonitos "sprites" que, eso sí, recordaban más a la pasada generación de consolas que a la que estaba iniciándose. A pesar de ello, cuando el primer *Suikoden* se lanzó para PlayStation tanto en Japón (en diciembre de 1995) como en Estados Unidos (noviembre de 1996) las críticas positivas y el boca a boca entre los jugadores hizo que cosechara buenas ventas, lo que propició que Konami diera luz verde a una secuela. En cambio, en España, su acogida fue más fría, ya que llegó en inglés y con *Final Fantasy VII* ya en el horizonte (salió pocos meses después, desatando una auténtica locura en nuestro país).

"Spin-offs" y otros productos

Como toda saga de éxito, a su calor lanzaron otros productos relacionados (sólo en Japón), como dos novelas que adaptaban las dos primeras entregas, un manga basado en *Suikoden III* y varios "spin-offs".

***Suikoden II* salió tres años después, contándonos otra historia de traiciones** e intrigas palaciegas con un guión mucho más trabajado que dio lugar a un juego más duradero que su predecesor. Eso sí, los mimbres jugables seguían intactos y mantuvo el mismo motor en 2D. Parecía un juego de Super Nintendo, que cuando salió en EE.UU. tuvo que vérselas con *Final Fantasy VIII*... Aún así, la acogida en el mercado internacional fue bastante buena. Mientras, en España Konami hizo el esfuerzo de traducirlo al castellano (una traducción desastrosa, por cierto), aunque eso no le sirvió de mucho ya que pasó desapercibido a la sombra de *FFVIII*.

Antes de su salto a PS2, la saga *Suikoden* contó con dos "spin-offs" de la serie en forma de "visual novel" para PSone que nunca salieron de Japón: los dos *Suikogaiden*, que cuentan una historia lineal que transcurre durante lo acaecido en *Suikoden II* y fueron desarrollados por otro equipo, al igual que *Genso Suikoden Card Stories*, un juego de cartas exclusivo de Game Boy Advance.

Mientras, *Suikoden III* se prepara para el salto a las 3D en su estreno en PS2. Su desarrollo fue problemático ya que, tras una discusión con ejecutivos de Konami, Yoshitaka Murayama abandona la compañía antes de que el juego estuviera terminado. Ello motivó que esta tercera entrega no estuviese tan cuidada como las dos anteriores (pese a tener interesantes novedades como tres protagonistas con historias paralelas que confluían en la última parte del juego), aunque nosotros no llegamos a comprobarlo ya que no fue lanzado en Europa. Para la cuarta entrega recuperaron a Junko Kawano, pero eso no evitó que el juego hiciera aguas (nunca mejor dicho, ya que se desarrollaba en un archipiélago con mucho mar de por medio). *Suikoden IV* sí salió aquí, al igual que *Suikoden Tactics* (basado en los combates estratégicos) y *Suikoden V* también para PS2, escrito por Kazuyoshi Tsugawa, que ya había trabajado en otros RPG como *Skies of Arcadia*. Las dos últimas entregas de la saga, *Suikoden Tierkreis* para Nintendo DS y *Genso Suikoden: Tsumugareshi Hyakunen no Toki* para PSP (que no salió de Japón) ni siquiera se desarrollan en el gran escenario típico de la saga...

***Suikoden* se desmarcó de otros RPG de la época con intrigas dignas de "Juego de Tronos" y un cierto toque *Pokémon* (hazte con los 108 personajes).**

Los originales, a precio de oro

En los mercados de segunda mano y foros de coleccionismo se paga un buen dinero por las versiones PAL ESP de Suikoden (unos 80 euros) y de Suikoden II (unos 100), completos y en perfecto estado.

SUIKODEN IV. Tenía lugar en un archipiélago con mucho mar de por medio... ¡e incluso ataques piratas! Su principal novedad es que en los combates, en vez 6 héroes, sólo llevamos 4. Los combates navales se resuelven con el clásico "piedra-papel-tijera".



SUIKODEN TACTICS. Se ubica antes y después de los hechos acaecidos en *Suikoden IV*. Como podéis deducir de su título, es un RPG táctico que presenta los habituales combates con escenarios divididos por cuadrículas. A Europa llegó en febrero de 2006.



SUIKODEN V. Quiso volver a los orígenes de la saga, con gráficos poligonales, pero luciendo una cámara que recordaba a las de los primeros. Volvieron los 6 héroes en los combates en una trama que involucra a dos poderosas casas en su lucha por acceder al trono.



SUIKODEN: TSUMUGARESHI HYAKUNEN NO TOKI. La última entrega de la saga salió en 2012 para PSP. No salió de Japón, al igual que las "visual novels" de PSone, el juego de cartas de GBA o el recopilatorio con los dos primeros *Suikoden* para PSP.



Género:
ROL
Desarrollador:
KONAMI
Editor:
KONAMI
Precio:
KONAMI

DISPONIBLE EN PS STORE
Precio:
4,99 EUROS
Compatible con:
PS3, PS VITA Y PSP


JUGADORES
1

INSTALACIÓN
322 MB

TEXTOS
INGLÉS

VOCES
INGLÉS











UN **CLÁSICO** DEL ROL QUE RESUCITA EN PS STORE

Suikoden

Toda saga tiene un comienzo y *Suikoden* empieza con un muchacho que quiere seguir los pasos de su padre en el ejército imperial...

En dicha historia encarnamos a Tir McDohl, el hijo de un famoso general del Imperio de la Luna Escarlata, que empieza a seguir los pasos de su padre en el ejército. Pero a medida que vamos cumpliendo misiones, nos damos cuenta de que el Imperio en realidad mantiene oprimido al pueblo y pronto nos rebelaremos ante tamaña injusticia reclutando a todo tipo de héroes y heroínas a nuestro paso (108 en total que podemos alternar, aunque no es necesario encontrarlos a todos). Como en todos los *Suikoden*, el castillo será nuestro cuartel general y en nuestra aventura exploramos todo tipo de localizaciones (ciudades, bosques, cuevas, mazmorras...) mientras hacemos que nuestro cada vez más nutrido grupo mejore a través de la experiencia. En cuanto a los combates, son aleatorios y por turnos. Podemos disponer de hasta 6 personajes en nuestro equipo. Y en ciertos momentos del desarrollo hay combates "especiales", bien entre ejércitos, o bien dramáticos "duelos" entre dos personajes (en ambos casos se resuelven con un minijuego en plan "piedra-papel-tijera") y algunos minijuegos que aportan todavía más variedad al desarrollo.

Su interesante trama, su encantador apartado gráfico en 2D y un desarrollo capaz de sorprender a cada paso siguen funcionando hoy tan bien como cuando salió en 1996. Obviamente, si lo juegas en una portátil (PS Vita o PSP) luce mejor que en un pantallón HD si lo juegas en PS3, pero en cualquier caso, no se te "caerán los ojos" como si te pusieras cualquier juego poligonal de PSone. A nosotros no nos gusta decir aquello de "cualquier tiempo pasado fue mejor", pero sin duda éstos fueron unos años dorados para el rol. Y los *Suikoden* debería compartir pedestal con los *Final Fantasy, Vandal Hearts, The Legend of Dragoon, Vagrant Story* y demás joyas de la época. Eso sí, lo malo es que está en inglés...

UN **DESARROLLO** QUE ES PURO ROL "CONSOLERO"



1 **POR TURNOS.** Combates aleatorios en los que intervienen hasta 6 héroes muy "alternables".



2 **DRAMA.** Y no sólo en la historia. También hay combates especiales entre ejércitos, duelos...



3 **MINIJUEGOS.** Como una especie de "ruleta de la fortuna" o el trile (¿dónde está la bolita?).



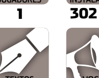


Género: **ROL**
Desarrollador: **KONAMI**
Editor: **KONAMI**

DISPONIBLE EN PS STORE
Precio: **4,99 EUROS**
Compatible con: **PS3 Y PS VITA**



JUGADORES **1** INSTALACIÓN **302 MB**



TEXTOS **INGLÉS** VOCES **INGLÉS**











LA **CULMINACIÓN** DE UN GRAN PROYECTO

Suikoden II

Partiendo de los mismos mimbres, *Suikoden II* superó a su predecesor con una historia aún más elaborada y emocionante.

La historia de *Suikoden II* tiene lugar tres años antes de los sucesos narrados en el primero, en una zona más septentrional. Allí conoceremos a Riou y Jowy, dos amigos que forman parte de la Brigada Unicornio dentro del ejército del Reino de Highland. Pero de repente su campamento es atacado por lo que parecen ser soldados de la Ciudad-Estado de Jowston (la cual tenía un acuerdo de paz firmado con Highland). ¡Esto es la guerra! ¿O no? Quizá las cosas no sean lo que parecen...

Así arranca otra aventura aún más dramática y duradera que la anterior, en la que de nuevo podemos reclutar a 108 héroes y heroínas de toda clase y condición, gestionándolos desde el castillo y formando una "party" (que no una fiesta) de 6 compañeros para nuestros viajes y exploración de mazmorras. Los combates sí son muy parecidos al anterior (aleatorios y por turnos) y se conservan los enfrentamientos especiales (choques entre ejércitos, duelos 1 vs 1...). Lo que no conserva esta versión que ha llegado a PS Store es la traducción al castellano del *Suikoden II* que nos llegó aquí en el año 2000. Vale que la traducción no era buena, pero ya puestos, podían habérnoslo traído en castellano en vez de en inglés, que sigue siendo el principal obstáculo para muchos jugadores a la hora de embarcarse en un juego de estas características. Sí conserva la opción de transferir ciertos datos si tenemos una partida guardada del anterior. Por lo demás, *Suikoden II* sigue siendo muy disfrutable hoy en día, con sus bonitos "sprites" brillando con luz propia en escenarios algo más detallados que en el primero y con mejores efectos (como el de fuego). Aunque en su momento pasara desapercibido a la sombra de *Final Fantasy VIII, Suikoden II* es uno de los mejores RPG de PSone.

» UN **GRAN JUEGO** A LA SOMBRA DE *FINAL FANTASY VIII*



① **MISMO DESARROLLO.** Exploración, viajes por el mapa mundi, combates por turnos...



② **DUELOS.** Son emocionantes, aunque se resuelvan con un simple sistema estilo "piedra-papel-tijera".



③ **¿TRADUCIDO?** El original de PSone sí lo estaba, pero el que llega a la Store está en inglés...

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Daniel Acal Redactor Jefe.
David Villarejo Subdirector de Arte.
Sara Fargas Maquetación.

Colaboradores: Álvaro Alonso, Alberto Lloret, Juan Lara, David González, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Borja Abadíe, David Martínez, Daniel Quesada, Francisco Javier Cabal, Ruth Caravaca.

FOTOGRAFÍA Asimétrica Taf
playmania@axelspringer.es

Edita
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Director General **Manuel del Campo Castillo**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Javier Abad**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Daniel Gozlán, Noemí Rodríguez, Zdenka Prieto, Estel Peris**

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: ROTOCOBRHI
C/ Ronda de Valdecarrizo, 13.
Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 6/2015

Printed in Spain

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.


Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.


Publicación controlada por OJD



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 17 DE ABRIL

» NOVEDAD
Mortal Kombat X

En el próximo número analizaremos a fondo el espectacular *Mortal Kombat X*, además de juegazos de la talla de *Battlefield Hardline, Bloodborne, Helldivers, Project CARS, Ride...*



» REPORTAJE
METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

Por fin tiene fecha y se están desvelando nuevos datos. En el próximo número os contaremos todo lo que se sabe de esta esperada aventura.



» REPORTAJE
JUEGOS ONLINE MASIVOS

PS4 se prepara para recibir una avalancha de juegos pensados para jugar online, con cientos de jugadores: *H1Z1, The Elder Scrolls Online, Dragon's Dogma, The Division...*

» REPORTAJE
VÍCTIMAS DE SU PROPIO HYPE

¿Eran malos juegos o las expectativas demasiado altas? El mes que viene hablaremos de juegos que prometieron demasiado...

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

FICHA

Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **READY AT DAWN**
Editor: **SCEE**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**

JUGADORES	JUG. ONLINE	TEXTOS	VOCES	BLU-RAY	RESOLUCIÓN
1	NO	CASTELLANO	CASTELLANO	SÍ	1080 P

CONTROLES

- L1: Vista Negra / L2: apuntar
- Cambiar orientación cámara: hombro izquierdo/hombro derecho
- R1: Disparo alternativo / R2: Disparo
- ▲ Granada de humo
- ◀ Arma secundaria
- ▼ Granada
- ▶ Arma primaria
- L3: Sprintar
- R3: Ver directiva
- △ Ataque sigiloso/ cuerpo a cuerpo
- ○ Parapetarse / agazaparse
- ✕ Trepar /superar obstáculos
- □ Recargar



THE ORDER 1886

La localización de los 77 COLECCIONABLES

PRÓLOGO
Soy Caballero

SIN COLECCIONABLES

Un nivel muy sencillo, en el que básicamente debes avanzar y completar varios Quick Time Event bastante fáciles. No hay coleccionables ni tendrás ocasión de disparar.

CAPÍTULO 1
Y siempre lo seré

5 COLECCIONABLES:
1 Periódico, 1 Fotografía, 1 Cilindro de fonógrafo, 1 Documento, 1 Objeto.

Tras la impactante escena, tienes que identificar a la United India House. Basta con fijarse un poco. Después, recorre la terraza hasta la puerta, cruza la lúgubre estancia y baja por las escaleras para recibir una nueva orden: "Reúnete con Igraine".

Ve hacia la habitación que hay justo delante, en la que hay un sirviente, para examinar el **Periódico 1**. Baja por las escaleras y fíjate en la **Fotografía 1** que hay sobre la mesa y examina su reverso. Más adelante, ya fuera de la sala, encontrarás un cilindro de **Fonógrafo 1**, con información sobre La Muerte de Arturo. Después, salta por el balcón y desciende por la escalerilla. Ya abajo, investiga el cubo de basura para ver el **Documento 1** (1) y avanza por el único camino posible hasta el puesto de fruta. Inspecciona el **Objeto 1** (2) y habla con Igraine. Avanza hasta la entrada de metro y prepárate para un tiroteo.

Desde la cobertura, dispara a los enemigos y avanza para toparte con más fugitivos. Ábrete paso a tiros hasta el edificio de la bolsa. Salva al ciudadano, lanza una granada de humo, despeja la zona de enemigos y sube a la segunda planta por el ascensor. Nada más salir, derriba al enemigo y prepárate para otro tiroteo. Usa las mesas como cobertura y, en la sala de billar, utiliza la Vista Negra para acabar con los fugitivos.

Después del encuentro con Lafayette y el avistamiento de Perceval, regresa al Metro de Londres, donde tendrás que iniciar la persecución del resto de los fugitivos. Baja las escaleras y sigue por el pasillo hasta la última estancia. Allí, sube a la cornisa y avanza hasta que te encuentres con Igraine... Los licanos son enemigos duros de roer. El truco para derrotarlos está en anticiparse a sus ataques mientras les disparas con todo. Si se acercan demasiado, pulsa ✖ en el momento justo para realizar un movimiento evasivo.

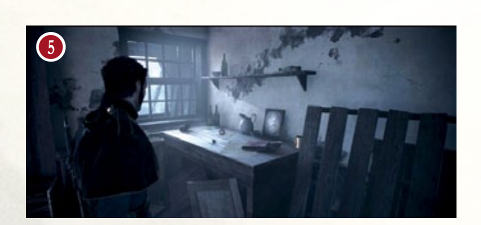
Cuando consigas tumbar a una de estas bestias, acércate corriendo hacia a ella para ejecutarla presionando ▲. Cuando acabes con todos, observa la escena y persigue al licano por las calles de Londres. Cuando llegues a un alto, apunta con precisión al monstruo para acabar con él o la pobre Igraine acabará convirtiéndose en comida preparada. »

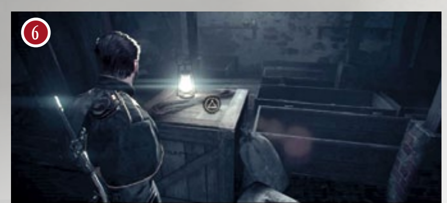
(1)

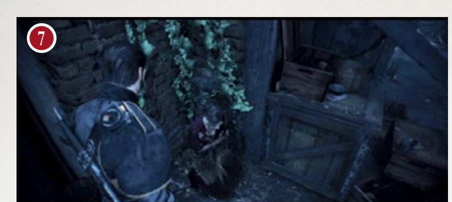
(2)

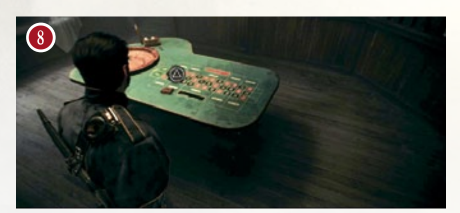

3


4


5


6


7


8

» # CAPÍTULO 2
Entre Iguales

3 COLECCIONABLES:
2 Documentos, 1 Objeto.

En la sala del consejo, rodea la mesa y sal por la puerta. Tras la secuencia, desciende en el ascensor hasta el laboratorio de Tesla, donde debes pasar un buen rato investigando sus eléctricos inventos, entre los que encontrarás el **Documento 2** 3, el **Objeto 2** y el **Documento 3**. Después, acércate al científico y recoge el **Convertidor/Rectificador TS-27** y la **carabina Essex 84.** Practica un poco con las armas y sal.

CAPÍTULO 3
Desigualdades

14 COLECCIONABLES
3 Periódicos, 4 Objetos, 4 Documentos, 1 Ítem, 1 Fotografía, 2 Cilindros de fonógrafo.

Nada más empezar gira sobre ti mismo e investiga la zona para ojear el **Periódico 2** 4. Sigue a Perceval y ayúdale a despejar la entrada para avanzar luego junto a Lafayette. Entra en la vivienda y examina el **Objeto 3** 5. Vuelve a la calle y habla con el marqués. Lanza la manzana para crear una distracción y sigue por las escaleras, que hay un poco más adelante. Abajo, examina el **Documento 4** 6 que hay sobre la caja y cruza la puerta. Tras la escena del ahorcamiento, atraviesa el callejón para meter una paliza al violento ciudadano y consuela a la chica, **Ítem 1** 7. Antes de entrar por la puerta, ve hasta el fondo del patio para encontrar otro coleccionable, el **Periódico 3**, sobre un barril.

Usa la ganzúa para forzar la cerradura (sigue las instrucciones). En el burdel, echa un vistazo a la **Fotografía 2** de Zelda y dirígete a la ruleta para hallar el **Objeto 4** 8.

Corta el rollo a Lafayette y, antes de subir al piso superior, examina el **Documento 5** 9 que hay en la mesa. Ya arriba, tendrás que superar un QTE un tanto picarón. Tras él, sal por la puerta trasera y avanza por los tejados hasta entrar por la ventana. Coge el cilindro de **Gramófono 2** 10 de esta habitación y gira la manivela que hay justo detrás para retirar la carga, lo que te permitirá descolgarte y recorrer el saliente, en el que encontrarás el cilindro de **Gramófono 3** y el acceso a una ventana.

baja por las escaleras de la vivienda y reparte plomo entre los enemigos. Junto a ellos encontrarás una sala con armas y munición. Atraviesa la ventana y desciende de nuevo a la calzada, donde te tocará defenderte de una emboscada rebelde. Cúbrete constantemente y efectúa salidas rápidas para acabar con todos los enemigos. No olvides usar la Vista Negra si te ves en apuros.

Con el camino despejado, entra en la tienda para coger algunos suministros y continuar hacia el piso superior, en el que encontrarás una granada de humo y el camino hacia otro tiroteo. Tras eliminar a los enemigos, sube por las escaleras, atraviesa los tablones de madera y prepárate para disparar sin compasión al escopetero y a un buen número de rebeldes. Aprovecha los bidones de combustible para provocar explosiones de lo más destructivas. De vuelta a la tranquilidad, baja a la zona del tiroteo y examina los cadáveres de los enemigos para conseguir armas y munición.

Ayuda a Lafayette a empujar el carro para alcanzar la zona superior, en la que tienes que avanzar por las escaleras y entrar por la puerta de la izquierda, donde encontrarás el **Documento 6** 11. Vuelve sobre tus pasos y asciende por la cornisa hasta el tejado. Deberás usar el monocular para localizar a Perceval y a Igraine (zona inferior derecha) y al dirigible Centinela 5 (extremo superior izquierdo). Lanza el mensaje en Morse para llamar la atención de la aeronave y continúa avanzando por los edificios en ruinas hasta el interior de una casa. Examina el **Objeto 5** 12 ¡un Sackboy! y después elimina al líder de los rebeldes, que está desprevenido. Sigue abriéndote camino mientras disparas, supera un QTE y junto a Perceval descubrirás un almacén de armas, donde se encuentra el **Essex M-86**, o Fusil Termita. Prende fuego a la termita alternando disparos con R1 y R2 en las ventanas del edificio y ayuda a la Lafayette con el herido.

Avanza con precaución mientras disparas a los enemigos y atrinchérate en el interior del edificio. Coloca Termita sobre la caldera y dispara para abrirte camino. Antes de salir, mira el **Documento 7** 13 que hay sobre la mesa y avanza para enfrentarte a otra horda de rebeldes. Deshazte de todos y utiliza el monocular para fijarte en las vías.

Abre fuego contra los enemigos que disparan termita mientras avanzas hasta Perceval, a quien debes ayudar a voltear el carro. Trepa por él y usa Termina para derribar el puente. Accede a él desde la habitación de al lado. En el interior de la casa, examina el **Periódico 4** que hay en la primera habitación y desciende a la planta baja, desde la que podrás llegar a la calle y hablar con el oficial al mando.

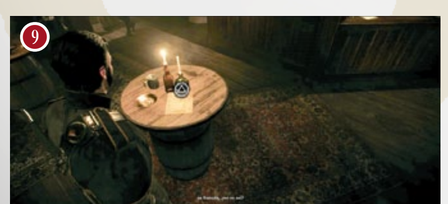
CAPÍTULO 4
Una batalla sin fin

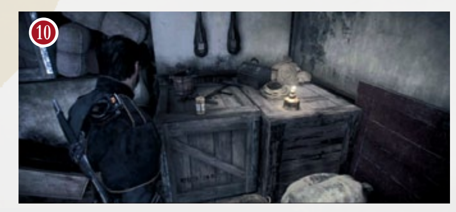
13 COLECCIONABLES
8 Ítems, 2 Documentos, 1 Fotografía, 2 cilindros de fonógrafo.

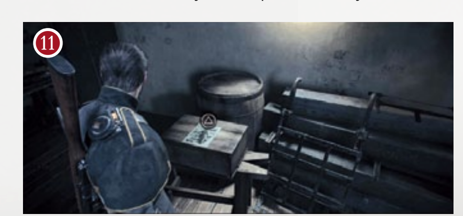
Investiga la zona de la masacre y avanza hasta la verja del final del pasillo para comprobar que está cerrada. Vuelve sobre tus pasos, acaba con los rebeldes y continúa hasta la sala del generador. Elimina los enemigos, sigue a Igraine y, en la bifurcación, toma el camino de la derecha, para acceder al hospital.

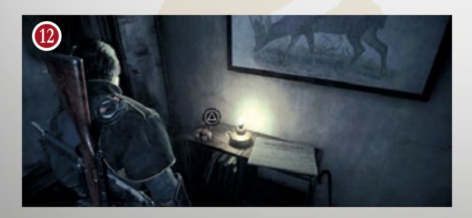
Dentro del edificio, investiga el cuerpo, Ítem 2, y ve a la zona superior de la estancia para examinar el **Documento 8** 14. Luego sigue por la puerta que hay justo al lado. En el pasillo, elimina a los rebeldes y ve con Igraine, quien te mandará a investigar el sótano. Ojo, porque la oscuridad te envolverá por completo. Investiga las celdas del lado izquierdo del pasillo para encontrar el **Ítem 3** y el **Ítem 4**. Avanza para tener un desagradable encuentro. Tras utilizar una poción curativa, no dejes de andar hasta encontrar una cobertura. Desde ella, dale con todo al híbrido y espera a que huya. Sal de la sala de autopsias y ascienda hasta la verja, donde tendrás un nuevo encuentro con el híbrido. Muy atento al Quick Time Event.

Despeja el camino para reunirte con Igraine y prepárate para otro encontronazo con el híbrido. Tendrás que luchar cuerpo a cuerpo, así que utiliza L2 y R2 para lanzar estocadas con tu cuchillo y permanece muy atento a las indicaciones en pantalla para esquivar sus ataques. Continúa hasta que Igraine acuda en tu ayuda. Supera el QTE y tras la se-

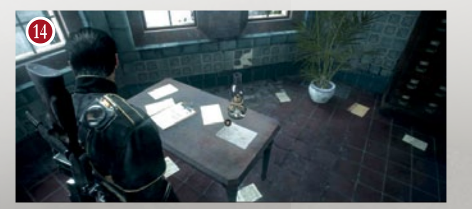

9


10

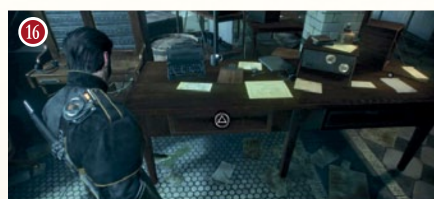

11

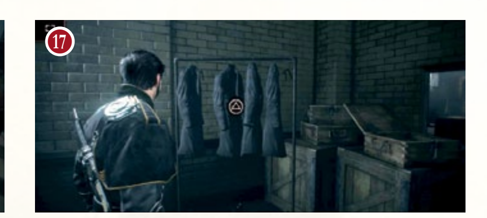

12

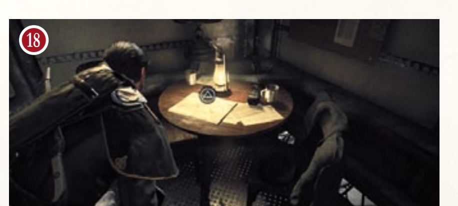

13


14

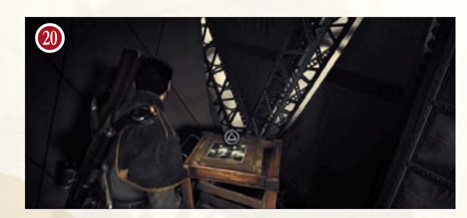












cuencia, investiga a fondo el escondite rebelde, donde encontrarás la **Fotografía 3** en una pizarra y junto a ella el **Ítem 5** (15). En la mesa que hay en el centro de la sala hallarás el **Documento 9** y, en la misma zona, el **Ítem 6** (16). El **Ítem 7** te espera en un lateral. Luego, fuerza la cerradura en la habitación contigua.

Investiga a fondo esta sala para conseguir el cilindro de **Fonógrafo 4** del interior de un baúl, el **Ítem 8** (17) de los abrigos azules, el cilindro de **Fonógrafo 5** de la mesa y el **Ítem 9** del mueble de una esquina de la sala. Ya en el exterior, coge los regalos de Nikola Tesla.

CAPÍTULO 5
El ascenso del Agamenón

7 coleccionables
1 Objeto, 2 Cilindros de fonógrafo, 1 Ítem, 1 periódico, 1 documento, 1 fotografía.

Sigue las indicaciones para descender por la cuerda e infiltrarte en el dirigible. Sigue a la Lafayette y, antes de cortar la energía con el convertidor de Tesla, mira hacia atrás para conseguir el **Objeto 6**. Después desciende por la escalerilla y neutraliza al guardia con sigilo. Sigue a Lafayette hasta la zona de los pasajeros y deshazte de los guardias de la cabina completando el QTE para hacerte con los mandos del dirigible. Avanza por el pasillo de la izquierda para conseguir el cilindro de **Fonógrafo 6**, haz todo el camino hasta la sala de baile eliminando al resto de guardias con sigilo y coge el **Periódico 5** (18) en la sala. Cuando llegues al vestíbulo, observa la reveladora secuencia. Luego, registra a todos los guardias a través de la mira telescópica de tu rifle francotirador para identificar a los infiltrados, y dispara a cualquiera de ellos para provocar un enfrentamiento. Contén a los rebeldes para impedir que accedan al vestíbulo y, cuando se abra la puerta, sigue los pasos de la misteriosa mujer de Whitechapel, aunque pronto tendrás que cesar el rastreo: los rebeldes tienen otro artefacto explosivo a bordo.

En la cubierta del Agamenón, sigue a Perceval hasta la armería. Allí, coge el cilindro de **Fonógrafo 7** de la mesa y accede a las armas utilizando el convertidor, lo que te permitirá coger el **Documento 10** (19). Recorre las cocinas del dirigible, sin olvidar el cuerpo **Ítem 10** que hay en la habitación cercana a la armería, y avanza mientras acabas con todos los rebeldes que te salen al paso hasta que Galahad y Perceval se separen por un derrumbamiento. En la siguiente sala, examina la **Fotografía 4** (20) de los cocineros, atraviesa la puerta y elimina a todos los rebeldes de los camarotes. Desciende por las escaleras y ábrete paso a tiros hasta que llegues a donde está Perceval y el rebelde.

CAPÍTULO 6
En el peor momento

SIN COLECCIONABLES
Avanza entre los escombros hasta que encuentres la radio. Quita de en medio esa molesta viga y...

CAPÍTULO 7
Orden de Caballería

SIN COLECCIONABLES
Tras las ceremonias, toca proteger a Lord Hastings de una emboscada. Así, que afina tu puntería.

CAPÍTULO 8
Bajo Asedio

SIN COLECCIONABLES
Debes despejar la ruta hasta el carruaje. Acaba con todos los rebeldes con la Inductora de Arcos TS-23 y ten mucho cuidado con el escopetero. Dispara a todo lo que se mueve a lo largo del puente hasta que llegues al vehículo de Hastings. Libéralo y elimina al resto de los enemigos, incluido otro escopetero.

Sube por el carromato para seguir avanzando y saca a relucir tus mejores dotes de combate para destruir la artillería enemiga. Dispara a los barriles de combustible para hacer más daño. Al final de la contienda aparecerá un rebelde con un cañón. Cúbrete y efectúa salidas rápidas para eliminarlo desde larga distancia. Tras abatirlo, usa el cañón para arrasar con todo. Dispara a todos los rebeldes y si tu salud disminuye, cúbrete durante unos segundos en un lateral de la valla.

CAPÍTULO 9
Una Alianza Incómoda

13 COLECCIONABLES
3 Documentos, 3 Cilindros de fonógrafo, 3 Objetos, 3 fotografías, 1 periódico.

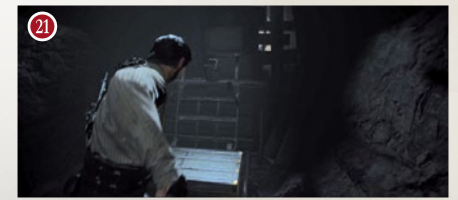
Avanza por los escombros, coge el **Documento 11**, sigue a Lakshmi por el túnel y, tras empujar el carro, ve hacia atrás por un pasadizo para coger un cilindro de **fonógrafo 8** (21). Elimina al guardia. Activa la palanca del intercambiador y sigue hasta el final de las vías para examinar el **Objeto 7** (22). Vuelve y empuja la vagoneta hasta que haga tope.

Trepa a la zona superior y dirígete a la puerta, donde te herirá un tirador. Sube por las escaleras que tienes a tu espalda y avanza despejando la zona de enemigos. Desciende a la planta baja y sigue repartiendo plomo. Acaba con todo lo que se mueve y sube por la escalera que al final de la calle. Desde ahí, avanza por la cornisa y accede al edificio por la ventana, donde podrás eliminar al francotirador. Cubre a Lakshmi con el rifle hasta que entre en la edificación.

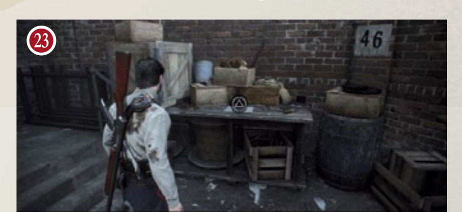
Tras la siguiente puerta, Galahad caerá malherido. Usa el Agua Negra y avanza hasta la chica. Al final deberás devolver una granada al enemigo. Para salir de la fundición, examina la **Fotografía 5** que hay sobre la mesa y la enorme puerta de metal... que está totalmente cerrada. Tira de la cadena que hay detrás para mover la grúa y sube por las escaleras. Salta a la grúa y espera a que Lakshmi manipule la cadena para poder alcanzar la siguiente zona. Al final encontrarás el cilindro de **fonógrafo 9** y la cerradura.

Al atravesar la siguiente puerta, afina tus reflejos para impedir que disparen a la chica. Elimina a los enemigos y avanza hasta el exterior, donde antes de hablar con ella podrás lograr el **Periódico 6** (23) en una esquina. Sube las escaleras del edificio y, en la oficina, examina la **Fotografía 6** y, en la edificación cercana, el **Objeto 8** (24). Antes de ir al dique seco, fuerza la cerradura para obtener el cilindro de **fonógrafo 10** (25).

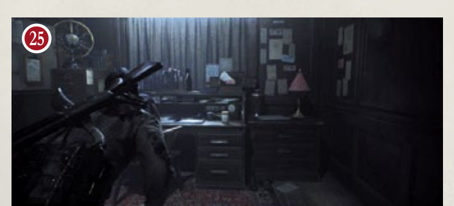
Coopera con Rani para alcanzar la zona superior y elimina a los guardias, incluido un artillero y el francotirador de la grúa. Baja en el elevador, avanza por la fachada, corta la cuerda y entra por la ventana. En la sala anexa te esperan el **Documento 12** (26) y la **fotografía 7**. »

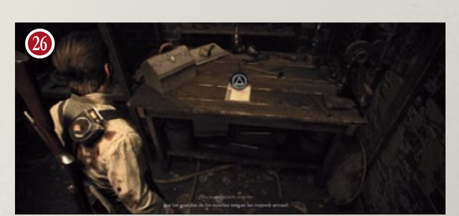






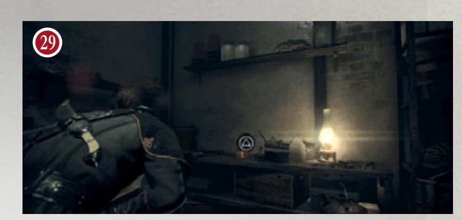


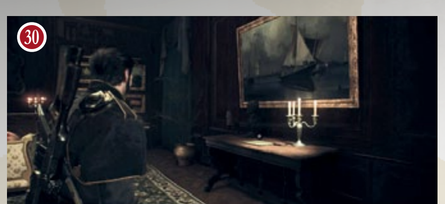


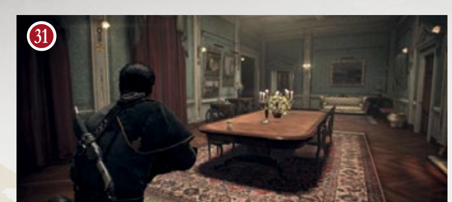


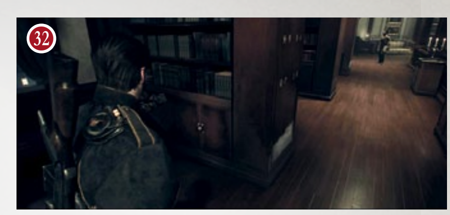












» **Sigue avanzando y disparando hasta el almacén,** en el que debes buscar cajas con la insignia de la Compañía. La que buscas está al fondo de la sala, pero antes de dirigirte a ella explora el almacén para hacerte con el **Documento 13** y el **Objeto 9**.

Tras el desagradable descubrimiento, toca destruir las cajas. Prende fuego a las cajas empapadas en combustible y sigue a Rani para incendiar otra caja. Acaba con todos los enemigos y desciende junto a la chica en el montacargas. Abajo, sigue disparando como si ni hubiese un mañana y huye del licano... pero no te relajes todavía, que aún tendrás que vencer a algunos más...

CAPÍTULO 10
Confrontaciones

SIN COLECCIONABLES
Es una secuencia cinemática tan extensa como esclarecedora.

CAPÍTULO 11
Hermanos de armas

18 COLECCIONABLES
3 Periódicos, 3 Fotografías, 5 Cilindros de fonógrafo, 1 Objeto, 2 Documentos, 4 Ítems.

Entra en la casa y, en la mesa del fondo, examina el **Periódico 7**. Tras esto, ve a la siguiente habitación, mira la **Fotografía 8** y recoge la ballesta. Después, sigue a Lucan hasta los tejados. Antes de saltar tras tu compañero, baja por las escaleras y ve hasta el final para hallar un cofre, en el que encontrarás el cilindro de **Fonógrafo 11** (27). Vuelve arriba y ten cuidado con la rotura de un canalón.

Ya arriba, apunta con la ballesta al punto de anclaje en el quiosco y dispara. Desciende con la cuerda y elimina al guardia con sigilo. Avanza en silencio y elimina al resto de vigilantes por la espalda hasta que des con el portador de la llave. Mientras recorres el jardín encontrarás una pequeña sala con munición y el **Periódico 8** (28). Con la llave, abre la puerta que hay justo al lado, elimina en silencio a los guardias y reúnete con Lucan. Luego, fuerza la cerradura, examina la **Fotografía 9** y recorre los jardines mientras eliminas a los enemigos. Usa la ballesta si no quieres acercarte.

Continúa por el túnel y al final dispara al guardia para salvar a Rani, junto a la que tendrás que infiltrarte en la United India House. Sigue avanzando y eliminando enemigos en silencio. Cerca de la salida del túnel, a la derecha, hay una puerta que lleva a una sala en la que verás el **Objeto 10** (29). Al final del camino, empuja la carroza y trepa por ella para meterte en un tiroteo. Cuando lo superes, entra al edificio por la ventana y prepárate para más enemigos.

Con todo calmado, sigue a Rani hasta la puerta del piso inferior, coge el nuevo cilindro de **Fonógrafo 12** y desactiva la electricidad para acceder a una sala en la que encontrarás un Fusil M2 Bracamante y el **Documento 14**. Después de defender la zona del balcón, coge el **Periódico 9** (30) en la habitación cercana y sigue por el único camino.

Tras la secuencia, saca a pasear tu Bracamante y dirígete a los archivos. Coge el cilindro de **Fonógrafo 13** (31) antes de acabar con los guardias del patio, que no te lo pondrán nada fácil. En la zona de la izquierda examina el **Documento 15** de la mesa de la izquierda, coge el cilindro de **Fonógrafo 14** del interior del cajón e inspecciona el **Ítem 11** (32) del armario y el **Ítem 12** (investigar la mesa). Luego ve hasta el fondo de la sala para mirar la **Fotografía 10** e investiga la zona de la derecha de la sala para ver el **Ítem 13** (33) inspeccionando el armario, el cilindro de **Fonógrafo 15** y el **Ítem 14** (34), inspeccionando la mesa. Conseguir todos los coleccionables de esta sala a la vez no es posible, ya que salta una cinemática y no te dará tiempo. Te tocará volver a la sala de los archivos a través de la selección de capítulos para poder examinarlos todos.

Lanza tu cuchillo para detener a Lord Hastings y supera otro QTE para patear a Lucan, quien saldrá corriendo. Ve tras él. En la siguiente sala, encárgate de los licanos y de los guardias y corre hasta toparte con Lucan. Atento al QTE.

CAPÍTULO 12
Tenemos un traidor

SIN COLECCIONABLES
Es una secuencia cinemática que, enlaza con el comienzo del juego.

CAPÍTULO 13
A vida o muerte

SIN COLECCIONABLES
Otra larga secuencia.

CAPÍTULO 14
Un caballero de antaño

SIN COLECCIONABLES
Acaba con todos los guardias y sigue el curso de las vías mientras sigues disparando a todo lo que se mueve.

CAPÍTULO 15
Para salvar una vida

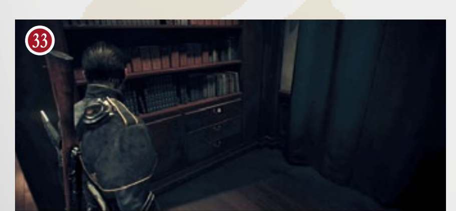
4 COLECCIONABLES
1 Periódico 10, 1 Documento, 1 Cilindro de fonógrafo, 1 Fotografía.

Baja las escaleras, examina el **Periódico 10** (35) que hay junto a la mesa y sigue por el camino que lleva a los andenes. Tras entrar, examina el **Documento 16** (36) y haz todo el camino hasta que encuentres una trampilla en el suelo. Baja a las catacumbas de Wetsminster y avanza por el único camino mientras te encargas de todos los guardias que te salgan al paso. En la bifurcación, toma el camino de la izquierda para llegar al cofre con el cilindro de **Fonógrafo 16** (37) y vuelve para atravesar el puente de madera hasta la siguiente puerta.

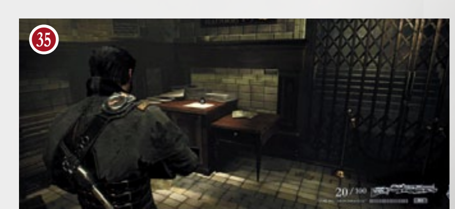
Te espera un intensísimo tiroteo. Cúbrete con las columnas. Sigue avanzando hasta una puerta sellada por tablones. Antes de atravesarla echa un vistazo a la **Fotografía 11** (38). Ve al final del pasillo, trepa por la pared de la izquierda y desactiva el panel de energía.

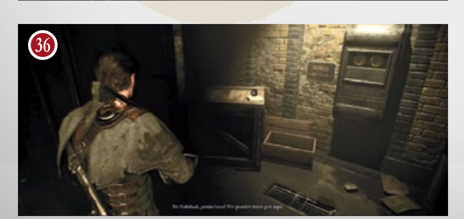
CAPÍTULO 16
Un abrazo, hermano

SIN COLECCIONABLES
Vamos con el enemigo final. El enfrentamiento combina diferentes Quick Time Events con momentos en los que debemos atacar al monstruo, alternando L2 y R2, mientras esquivamos sus ataques moviendo el stick derecho en la posición que se nos indica. Dependiendo del nivel de dificultad en el que estés jugando, tendrás que ser más o menos rápido. Y nada, disfruta del final...

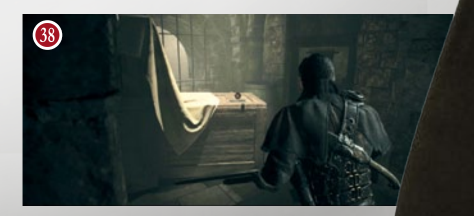












Suscríbete a Playmanía

12 números de Playmanía
+
ENERGY HEADPHONES BT5+ BLUETOOTH







Características

Auricular inalámbrico con tecnología Bluetooth® V4.0 y NFC, con la que podrás sincronizar tu auricular con tus dispositivos Bluetooth® con tan solo tocarlos. Responde tus llamadas con el micrófono integrado, dotado de cancelación de eco y ruido.

PVP recomendado: 49,95€

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:

En ozio.axelspringer.es/playmania
Por tel.: 902 540 777 y por e-mail
suscripcion@axelspringer.es

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso

OZIO

El club del suscriptor de Axel Springer

Si te suscribes, además, tendrás acceso al Club de Beneficios de OZIO.

Más de 500 ofertas exclusivas como éstas:





SONY

hasta 5% dcto.	6% descuento	20% descuento

¡Y así, cientos de ofertas más!

Consultar condiciones en
http://ozio.contigomas.com

* Estas ofertas pueden cambiar durante la videgncia de esta publicidad.


THE ORDER
1886
PS4
Play
The Order: 1886™ ©2013 Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Created and Developed by Ready At Dawn LLC. "The Order" is a trademark or a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.